

AÇÃO **GAMES**

GRÁTIS REVISTA

MULTIMÍDIA

EDITORIA
AZUL

OBA FÉRIAS!

SNES
RETURN OF JEDI
BEAVIS
AND BUTT-HEAD
SPARKSTER

MEGA
ZERO TOLERANCE
BOOGERMAN

MASTER
HULK

3DO
FIFA SOCCER

**CONCORRA
A TÊNIS E
MOCHILAS L.A.
GEAR**



SNES

O REI LEÃO

**UM JOGO
PARA FERAS**

MEGA
FIFA SOCCER 95

**ARRASADOR
E COM OS TIMES DE CADA PAÍS**

ISSN 0104-1630 / 3451-EDIÇÃO 73- R\$ 3,00



32X

O MEGA DRIVE VIRA 32 BITS



Olympikus.

Testado,
massacrado
e aprovado
por Jeff
Malone.

Jeff Malone - Atleta NBA.

 **OLYMPIKUS®**





UM 95 COM MUITOS CALOS NOS DEDOS

Alguns tempos atrás, houve jogador deixando o joystick encostado. E o motivo é o seguinte: muitas softwarehouses passaram a produzir jogos para os sistemas de 32 Bits, que comportam games muito mais sofisticados. Por isso, passaram a lançar jogos mais fáceis de serem produzidos para os 8 e 16 Bits, principalmente os de aventura.

Mas agora você pode esticar o Ano Novo e continuar comemorando. As boas ondas voltaram e é hora de você pegar o seu "jaca-ré". Este verão promete grandes lançamentos e novidades. Ele já começa com 32X, Saturno e, no final do semestre, teremos o Nintendo Ultra 64. Até lá, arrase com os jogos que estão começando a sair. Feliz 95 com a gente. Um abraço de toda a Redação de Ação Games.

shots 8 e 9



Nintendo anuncia um console 32 Bits, com tela própria para efeitos tridimensionais.



imagens inéditas do filme Super Street Fighter

x salada 4 e 5

★ A moçada invade as páginas da revista com mil dúvidas

dicas 10 a 14

- ★ Contra Hard Corps (Mega) 11
- ★ Darkstalkers (Arcade) 10
- ★ Donkey Kong Country (SNES) 12
- ★ Double Dragon 5 (Mega) 10
- ★ Dragon Ball Z 2 (SNES) 11
- ★ Hulk (Mega/SNES) 11
- ★ Pirates of The Dark Water (Mega) 11
- ★ Jungle Strike (Mega) 10
- ★ M.M. Power Rangers (SNES) 10
- ★ Out of This World (3DO) 10
- ★ Sonic & Knuckles (Mega) 14
- ★ The Lawnmower Man (SNES) 12
- ★ Urban Strike (Mega) 11
- ★ World Championship Soccer (Mega) 12
- ★ World Heroes (SNES) 10
- ★ Zelda (Nintendo) 12

jogos debulhados 16 a 36

- ★ Virtua Racing DeLuxe (32X) 16
- ★ Doom (32X) 17
- ★ Cosmic Carnage (32X) 18
- ★ Star Wars Arcade (32X) 18
- ★ Fifa International Soccer (3DO) 22
- ★ Fifa Soccer 95 (Mega) 24
- ★ Zero Tolerance (Mega) 26
- ★ Boogerman (Mega) 27
- ★ The Lion King (SNES) 28
- ★ Star Wars Super Return of Jedi (SNES) 30
- ★ Sparkster (SNES) 32
- ★ Beavis And Butt-Head (SNES) 33
- ★ Indiana Jones Greatest Adventures (SNES) 34
- ★ Hulk (Master) 36

32X

O Superacessório do Mega Drive, com dicas para os primeiros jogos

16

3DO

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Boa jogabilidade, gráficos de primeira e imagens reais. Tem até filme com gol de Pelé na Copa 70. Precisa mais?

22

MEGA

FIFA SOCCER 95



Até que enfim: um cartucho de futebol com clubes brasileiros. Tem time pra todo mundo!

24

SNES

THE LION KING



Um jogo de aventura animalesco, pra marmanjo nenhum botar defeito. Grrrr...

28

FRACO

REGULAR

BOM

ÓTIMO

CHOCANTE



AMIGO DA ONÇA

Sou dono de locadora e gostaria de fazer uma reclamação. É que vocês publicam passwords de montão e a galera detona rapidamente os jogos. Não dá pra manear um pouco?

FRANCISCO A. COSTA

Teresina, PI

Viram só, idôlatrados leitores? A gente se mata aqui na redação, perde quilos e gasta os dedos nos joysticks... e vem alguém pedir pra gente manear? Pra fazer uma revistinha mixuruca, sem os truques que são o delírio da mocada? Que mancada! Mas não se preocupem, continuaremos dando duro por vocês. Evocê, Francisco, pense no seguinte: a velocidade com que seus clientes terminam os jogos aumenta a rotatividade dos cartuchos. Isso não é bom?

LEITOR IGNORADO

Mesmo pertencendo à galeria dos leitores ignorados, mesmo sem a ajuda desta especialíssima revista (e, aliás, de nenhuma outra), terminei o jogo Dracula Unleashed para Sega CD e ofereço o roteiro para publicação.

GÉSNER A. FERREIRA

Curitiba, PR

Snif, snif... Ficamos muito comovidos com sua carta, desamparado leitor. Para nos redimir, resolvemos fornecer a cópia para quem tiver dúvidas neste jogo enlouquecedor. Eles receberão, na íntegra, o formidável tratado "Como desvendar Dracula Unleashed By Gésner A. Ferreira". Valeu, brother!

B.O.B.

E aí, pessoal, tudo bem? No cartucho B.O.B. eu já passei dois planetas e estou no fim do terceiro. Há alguma password para chegar à última fase no Mega?

RAFAEL LUCENA

São Paulo, SP

Anote todas as que temos, Rafael. Elas valem também para o SNES:
171058 • 950745 • 472149 • 672451 • 272578 • 652074 • 265648 • 462893 • 583172 • 743690

Para ter todas as armas: 196420

ANGRMAL

Descobri casualmente o que o Kitaro esconde por trás daquela tanguinha. Posso garantir que este segredo é capaz de fazer Kitana e Mileena perderem o juízo. Se a dica lhes interessa, gostaria de saber se vocês pagariam algo por ela.

NITO VASCANTI

Recife, PE

Pausa para uma gargalhada: quá, quá, quá, quá. Cara, você é o autor da carta mais original que Ação Games já recebeu em todos os tempos. Brilhante. Pagariamos um milhão de réis por esta preciosa dica. Mas, falando sério, vai... Se Mortal Kombat já é polêmico pelo grau de violência, imagine se ainda por cima tivesse este conteúdo, digamos... erótico? Você só pensa naquilo, hein? Olha, por favor, não mande seus desenhos para cá. Imagine do que esta imaginação não seria capaz...

Cara, olha que desenho mortal. É do Johnan Felipe, de Belém (PA), que mandou uma série animal.

FUTEBOL

Eu quero saber se Fifa Soccer, do SNES tem pênaltis. A propósito, a revista é D+.

PAULO O. VIANA

Salvador, BA

O game tem um modo de jogo só para a cobrança de pênaltis. Fora isso, eles podem rolar normalmente no decorrer de uma partida ou para desempatar o resultado após uma prorrogação. Como achamos você um cara legal, fique com estas seqüências para usar na tela Options Mode:

Superchute - B A B B B B B B B B
Barreiras invisíveis no campo - Y Y Y X X A A B

Bola louca - X A B Y Y B A X
Time dos sonhos - A A B B Y Y X X
Superdefesa - L L L L L R L



GAME CHARADA



Estas fotos foram retiradas de games publicados na edição nº 72. Descubra quais são.



PRÊMIOS: 1º - Tênis e sacola L.A. Gear e camiseta Ação Games; 2º Tênis L.A. Gear e camiseta; 3º sacola L.A. Gear e camiseta; 4º a 10º camiseta Ação Games.

Para participar é muito simples: Escreva a resposta em uma folha de papel. Coloque esta folha em um envelope endereçado para: Game Charada - Revista Ação Games, Avenida das Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo/SP. Pronto! Agora é torcer. O resultado sai na edição 75 de Ação Games.

RESPOSTA DA GAME CHARADA EDIÇÃO 70

Bruxa - Ed. 68, pág. 4. **Ilthor** - Password para 13a. fase do game Rebel Assault; **Knuckles** - Equidna e **Detalhe** - Ed. 68, pág. 27.

Ganhadores: 1º lugar - Adolfo Paulo Y. Silva de Colia (SP); 2º e 3º lugares - Roger Panisset Sá Rego de Niterói (RJ) e Alexandre Verdério Rocha de Diadema (SP); 4º a 10º lugares - Leonardo da Silva Bento do Rio de Janeiro (RJ), Alessandro Schapinsky de Mafra (SC), Thiago Barros de Azevedo Coutinho de Campo Grande (MS), Edivaldo Lopes da Silva Júnior de Recife (PE), Flávio Sandro Alexandrino de São Paulo (SP), Rosa Maria Prado de Oliveira de Aracaju (SE) e Mario Chuair do Couto de Belém (PA).

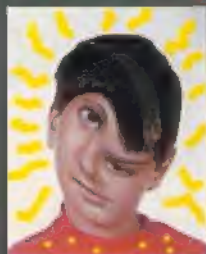
SALADA



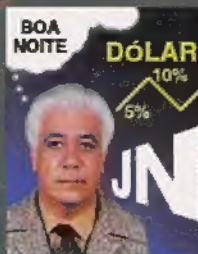
Uii! Que belo Fatalitty. O autor da obra é o artista Marcelo Masuchi Neto, de São José do Rio Preto (SP). Os outros desenhos também estão ótimos, Marcelo.

TRUJE DAS 1000 FACES

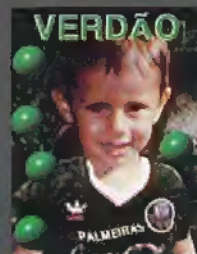
Gente, arrasamos com a Mariana Sales, do Rio de Janeiro (RJ). Quem mandou a foto foi a amiga (ou inimiga, né?). Cecilia Saavedra.



Começamos entortando a orelha e... deu nisso. É o que sobrou do paulistano Evaldo P. Lopes Jr.



A foto do Sr. Sérgio Juarez Tavares, de Curitiba (PR), não deu trabalho. Ele não é a cara do Cid Moreira?



César Augusto nasceu são paulino e virou palmeirense. Coitado do paizão Eduardo Carlos de Souza, de SP.

WAY OF THE WARRIOR

Malucos da Ação Games, qual o golpe especial do Major Gaines neste jogo de 3DO?

ANDRÉ D. C. CARVALHO
Paranaguá, PR

Nós, malucos!! Quem disse?! Anote o fatal: Gaines tem que estar grandão. Espere a voz dizer End It e provoque o adversário. Depois chegue perto, aperte → + R e quebre o cara ao meio.

THE IMMORTAL

Vários leitores escreveram para dar a dica de como terminar The Immortal, do Mega, pedida pelo Laurence Oliveira, de São José dos Campos - SP (Edição nº 70). Vamos dar a resposta de Adriano de Oliveira (de Jundiá, SP) e Anderson Costa Silva (Salvador, BA). Segundo os leitores, o mago quer que você e o inimigo lutem até se destruírem - assim ele pode conquistar a Fonte da Juventude. Veja como evitar isso:

Use 6 vezes a mágica Blink para desaparecer quando o dragão mandar fogo. Daí ele vai dar uma baforada bem maior: use o Fire Prot. Agora use o amuleto e responda Sim à primeira pergunta e Não à segunda. Mordamir aparecerá, tirará seu amuleto e o atacará. Use três magias Statue. Quando ele disparar um som superagudo, use a magia Sonic e, depois, mais três Statue. Então dispare o Magnetic para atrair o amuleto. O dragão, então, fritará Mordamir e Ana aparecerá. The End!

DARKSTALKERS

Pintou alguma notícia sobre quando este game da Capcom para os arcades vai sair para videogame?

ALVINO R. P. NETO
S. José do Rio Preto, SP

Ainda não, Alvino. Pensando bem, está realmente demorando para a Capcom anunciar se vai lançar uma versão para a gente debulhar em casa. O game é legal, tem golpes interessantes... certamente faria sucesso também nos videogames.

ROS VENDO

Cart Soccer Shootout para Super NES. Alessandro Furlan, tel.: (054) 223-6216, Caxias do Sul, RS.

Master System com pistola e 5 carts. Leonardo Djeri do Toledo, tel.: (011) 294-7548, São Paulo, SP.

Cart Aladdin para Mega Drive. Gustavo Quinteiro, tel.: (0194) 61-7295, Americana, SP.

Mega CD com um game. Eduardo B. Demarch, tel.: (0473) 72-2138, Jaraguá do Sul, SC.

Carts de Master System. Edson Ventin, tel.: (021) 742-4552, Rio de Janeiro, RJ.

COMPRO

Sega CD. Paulo Roberto Cinti Marroni, tel.: (011) 829-5849, São Paulo, SP.

Sô Dicas nº 40-E. Andrey Delton Moreira, tel.: (043) 422-1488 (hor. com.), Apucarana, PR.

As duas edições da Computer Player. Wagner Tsuchiya, tel.: (011) 278-3116, São Paulo, SP.

Carts de Super NES. José Eduardo Souza, R. Ulisses de Albuquerque, 53/301, CEP 53130-000, Olinda, PE.

TROCO

Carts de Super NES. Elton, tel.: (041) 262-8507, Curitiba, PR.

Cart Super Strike de Super NES por outro do meu interesse. Kleber Rodrigues, tel.: (011) 562-1957 r222, São Paulo, SP.

Top Game VG 9000 com 2 controles e 15 carts por Master System III. Daniel Rodrigo Coimbra de Paiva, R. Farani, 68/702, CEP 22231-020, Rio de Janeiro, RJ.

Cart do Homem-Aranha de Master System por outro do meu interesse. Hugo Otávio de Sousa, tel.: (011) 858-8073, São Paulo, SP.

OS JOGOS DESTA EDIÇÃO FORAM CEDIDOS PELA MULTIGAMES

O QUE ERA BOM FICOU MULTI MELHOR



GAMES & MULTIMÍDIA

A mais completa locadora de games, mudou de nome para ficar ainda melhor

Os mais recentes lançamentos:
Sega CD, Neo Geo Jaguar, 3DO, e CD-ROM.
E o mais completo acervo de cartuchos de Mega e Super NES.

Rua Serra do Japi, 859 - Tatuapé
Tel.: (011) 941 9957 - São Paulo - SP
(Antiga Progames Tatuapé)

SHOTS

**ATÉ QUE
ENFIM**

NINTENDO

ANUNCIA CONSOLE DE

32 BITS

**SEGA VR
É ADIADO**

A Sega adiou o lançamento dos óculos de Realidade Virtual Sega VR, que todo mundo esperava para este ano. Segundo o presidente da Sega dos States, Tom Kalinske, um único par de óculos Sega VR custa hoje 5 mil dólares e, enquanto a Sega não conseguir reduzir o preço para 225 dólares, não vai lançar o produto. Além disso, a empresa acredita que é preciso testar os óculos por mais tempo, para ter certeza de que eles não causarão problemas nos olhos e na saúde geral dos jogadores.

Por fim, a Sega informou que seu próximo lançamento em consoles deverá ser o MegaJet, Mega Drive portátil com tela própria. Logo em seguida deverá sair o 32-x console, que não precisará de Mega Drive para rodar os cartuchos de jogos mas, provavelmente, necessitará do Sega CD para rodar CDs para o 32 Bits.



Sega VR -
Lançamento
adiado

Demorou à beça, mas a Nintendo mostrou que não está congelada, como se chegou a pensar. A empresa anunciou, no Japão, que vai lançar em abril próximo um novo console, com tela para realidade virtual e processador de 32 bits RISC. Ou seja, enfim um console de quinta geração.

A novidade foi batizada de Virtual Boy e segundo a Nintendo terá um tipo de monitor colorido de boa resolução, que combina uma tela com espelhos para produzir efeitos tridimensionais.

Não será preciso televisor para jogar.

O presidente da Nintendo japonesa, Hiroshi Yamauchi, disse que "O Virtual Boy transportará os jogadores de videogame para dentro de uma utopia virtual". Prometeu, também, que ele não custará caro, graças a uma tecnologia inovadora e de custo baixo desenvolvida por uma empresa norte-americana, a Reflection Technology. O Virtual Boy deverá ser uma das grandes atrações da CES de Las Vegas, que acontece na primeira semana de janeiro e Ação Games vai estar lá. Fique ligado.

SUPER A



Essa caixinha preta, à direita do joystick é o adaptador: pode ser a sua solução

**JOYSTICK DE
SNES NO
3DO**

Isso mesmo. O adaptador da foto foi lançado pela empresa norte-americana WIT e serve para jogar no 3DO com qualquer joystick para SNES, oficial ou não. Custa US\$ 42, ou seja, é mais barato que um joystick extra do 3DO (que custa US\$50). Pode ser a salvação para quem tem os dois consoles e quer debulhar o SSF2 Turbo que está para sair (veja a seção Preview).

Para quem só tem o 3DO, vale a pena aguardar um pouco: junto com o jogo deve sair um joystick oficial de 6 botões. Quem não agüenta esperar, pode encomendar a uma importadora.

SSF2

**JÁ ESTÁ EM
CARTAZ NOS STATES**

Os americanos já estão curtindo o filme de Super Street Fighter 2 desde o dia 23 de dezembro. Fique tranquilo, pois Ação Games vai dar cobertura especial para a fita. Por enquanto, antecipamos algumas fotos. Saca só: eles não ficaram superbem?

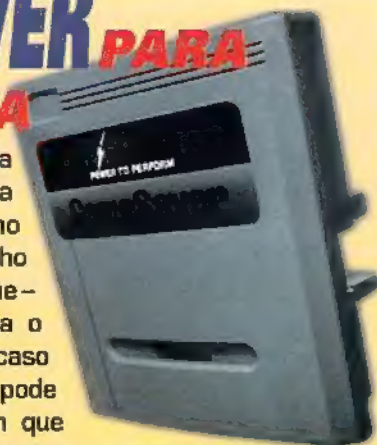


Guile - Jean Claude Van-Damme

CESSÓRIOS

GAME SAVER **PARA** **SNES E MEGA**

Essa pequena maravilha da Nakitek americana serve para SNES e Mega: você encaixa no console e coloca o cartucho atrás. Ele salva qualquer game – sem exceções – e memoriza o ponto em que você parou. No caso de você morrer no game, pode voltar para a última vez em que salvou. O melhor é poder levar o acessório com você para finalizar um jogo na casa de um amigo. O preço sugerido, nos States, é 50 doletas.



Game Saver: para salvar os jogos no ponto em que parou, sem ter de jogar de novo

BATERIA SOLAR **PARA** **OS PORTÁTEIS**



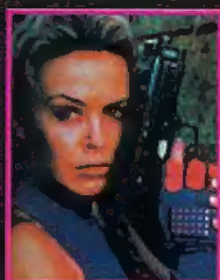
Solar Pak para Game Boy: economia em pilhas

Boa notícia para os fissurados dos portáteis. Esse Solar Pak abastece o Game Boy ou o Game Gear, permanentemente, com a simples luz do dia. Você encaixa o portátil num suporte, que é ligado ao painel que coleta a luz. O único problema é que o painel de luz é meio trambolhudo, certo? Mas você usa o painel só de vez em quando e

dá adeus às pilhas. É da Nakitek e o modelo para Game Boy custa 29 dólares; o do Game Gear sai por US\$ 60,00.



Blanka - O ator é Robert Mammone



Cammy - A atriz australiana Kylie Minogue



Chun-Li - A atriz Ming-Na Wen



**COMPRA
VENDA
TROCA**



**CARTUCHOS NOVOS
E USADOS**

**SEGA CD
MASTER SYSTEM
MEGA DRIVE
SUPER NES
NINTENDO**

TUDO COM GARANTIA!
SOLICITE NOSSA TABELA DE PREÇOS.
DESPACHAMOS PARA TODO O BRASIL!

GP GAMES COMÉRCIO E LOCAÇÃO
Av. Conceição, 2.079-cj. 02 - São Paulo - SP - CEP 02072-002.
Fones: (011) 951-0635 - (011) 949-0669

Super Street Fighter 2 Turbo

3DO

PANASONIC/CAPCOM - LUTA
LANÇAMENTO: DEZEMBRO/EUA

Há quem não acredite! Mas a Panasonic jura que esta será a melhor versão do game mais amado e jogado de todos os tempos. O pessoal da revista americana EGM gostou, mas não deu nenhuma dica quanto à jogabilidade do CD, que é a maior de todas as interrogações. Quanto aos gráficos, estão demais. O som também não preocupa: fatalmente estará um arraso.

E as surpresas não param. Todos os bons e conhecidos golpes – que você já decorou – estão nesta versão junto com outros, novos e impressionantes. Ação Games não perdeu tempo e antecipa o visual e as promessas de mais um superesperado Street. Galera... FIGHT!



Ken comparece com os poderosos golpes de sempre: ele se mantém como um dos melhores



Chun-Li dispara seu veloz chute contra Ryu: os velhos golpes ainda fazem sucesso



Ryu tenta um último golpe, mas Cammy ataca por baixo. Uau! Que garota!



Olha a galera toda reunida. Isso para não falar no Akuma...



Saque esse uppercut de Ryu x Ryu: pelo menos no visual, o 3DO não fica devendo ao arcade



Ryu e sua velha e boa fireball. Todos os golpes do Arcade aparecem nesta versão



Os novos combos prometem enlouquecer velhos fanáticos



Os personagens estão muito bem desenhados, em gráficos que esbanjam cores e detalhes



Chun-Li escapa de uma fireball de Ryu com um chute alto. Como será a jogabilidade do game?



Chun-Li contra-ataca, mas Ken está levando a melhor

AO COMBATE !!!



Games p/ PC, AMIGA e AMIGA CD32



C: Disquete e CD-ROM

AMIGA CD32



CD32 o 1º Console de Jogo de 32 BITS

A PCI selecionou os mais incríveis jogos, que farão você viajar pelo corpo humano, lutar contra o Cartel das drogas na América Latina, fazer manobras radicais num caça na Bósnia ou participar de uma missão interestelar. Combinando a estrutura de jogos de fliperama com simulação de vôo, os dois novos lançamentos da PCI: MICROCOSM, um dos melhores jogos de aventura e TFX, o mais sofisticado simulador de combate aéreo para PC, irão transformar seu PC numa verdadeira máquina de aventuras e emoções. Conheça nossos outros títulos de aventura, ficção, estratégia, ação e simulação ligando para nosso **TELEMARKETING SAC PCI - 0800-141516** - Ligação gratuita para todo território nacional, ou nos locais abaixo.

Onde Encontrar: Lojas Americanas (Território Nacional) - **São Paulo** (011): Mappin - Microtime (257.9577) Greensmart (959.2354) - Arte Phatum (965.5328) - Mercurytronic (299.0339) - Livraria da Vila (814.5811) **Campinas** (0192): Mappin - Multi Byte (54.2507) - **Rio de Janeiro** (021): Newco do Brasil (325.1986) Galáctica (325.3481) - Silbeni (413.3228) - **Curitiba** (041): Canal D (254.8144)

Caso algum jogo esteja esgotado em um dos nossos revendedores, ligue para nosso telemarketing.



NÓS FAZEMOS O FUTURO.



POWER Rangers

S
N
E
S

Lutas especiais - O espertíssimo leitor João Alberto Korb Jr., de Cascavel (PR), descobriu passwords para realizar lutas entre o Robô e os monstros de algumas fases. Animal, cara!

Robo x Monstro fase 6 - 0411

Robo x Monstro fase 7 - 1007

Robo x Monstro fase 7 mais forte - 1212



World Heroes

S
N
E
S

Novas cores - Que tal variar um pouco o guarda-roupa do seu personagem? Na tela de seleção de lutadores, aperte Start + Select. Algumas mudanças de cores são suaves, como do azul claro para o azul escuro. Se você não curti, aperte Reset e faça o truque de novo.



Out of This World

3
D
G

Jogo dentro do jogo - Enfim, uma dica para Out of this World que não são aquelas passwords manjadas de todas as versões! Entre com o código **BRGR** e você vai para um jogo chamado Stalactites. Divirta-se!

Imagem escondida - Enquanto estiver rolando a apresentação do jogo, experimente apertar **L e R** e continue segurando estes comandos até a tela de início. Vai pintar uma tela que satiriza os criadores do game. Só não vamos mostrá-la para não tirar a sua curiosidade... sorry, sorry.



DOUBLE Dragon 5

M
E
G
A

Poder extra - Sabe aqueles pontos de power que você distribuiu entre força, defesa e specials (chamados pelo game de "attribut points")? Pois com esta dica, você terá dois pontos a mais para o seu personagem. Na tela de apresentação, faça a sequência **↑, C, B, A, ↓, A, B, C, ←, C, B, A, →, A, B, C**. Use este poder extra onde achar melhor e parta para a briga.

Controle os chefes - No menu de opções (em que você escolhe os modos de jogo), faça a sequência de comandos **C, →, A, B, A, B, B, ←** (ou **C, A, ←, →, B**). Uma risada cavernosa soará se você tiver acertado a sequência. Aí é só escolher o Vs. Battle para uma luta de chefe contra chefe.



DARKSTALKERS

A
R
C
A
D
E

Combo da Morrigan - Depois de completar sua barra de energia, execute o golpe **HP, HP, →, LK, HP**. Delíre: Morrigan voa para cima do inimigo, transforma-se em duas e dispara 14 bordoadas na figura. Só alegria!



JUNGLE STRIKE

M
E
G
A

Passwords - Que tal pegar as senhas para as três últimas missões? Agradeça aos feras da M.S. Players, de Santa Rosa (SC). Valeu!

Missão 7 - TMHPGCFDYN3

Missão 8 - 7PGCZJYK34X

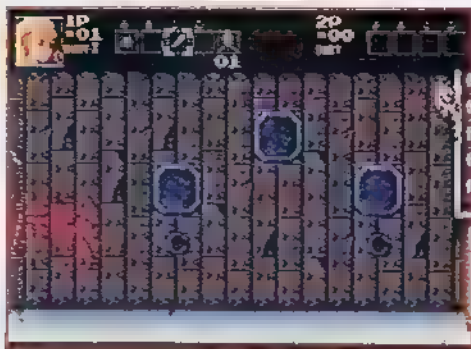
Missão 9 - NCZJFD3BR67



CONTRA HARD CORPS

MEGA

Final secreto Esta é mais uma missão para os jogadores que adoram novos desafios. Na terceira fase, ao chegar ao portão, não o detone. Em vez disso, escale a parede à direita até encontrar um carinha. Ele lhe perguntará se você quer ganhar um dinheiro extra. Responda sim. Vencendo a luta que vem a seguir, você verá um final secreto do jogo.



URBAN STRIKE

MEGA

Fase secreta Então você está todo orgulhoso de ter terminado este game, né? Engano seu. Falta ainda uma fase secreta no México. Para acessá-la, entre na tela de password e digite **9NHLGBW6SYL**. Arriba!



PIRATES OF DARK WATER

MEGA

Passwords - Navegue as escuras águas do jogo com as passwords do leitor Alexandre M. F. Rocha, de Barra Mansa (RJ).

Fase 2 - NCOOKIE
Fase 3 - ALEXISK
Fase 4 - SCOOPYD
Fase 5 - STOYODA

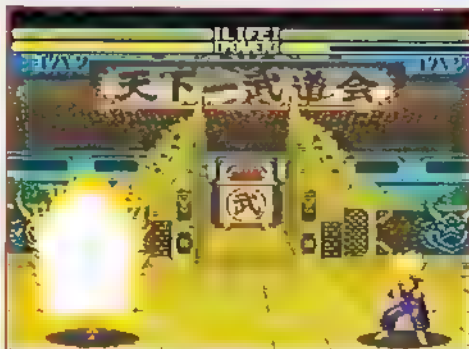
Fase 6- SNIBBOR
Fase 7- ALRTUS
Fase 8 - RADARAL



DRAGON Z

SNES

"Pivete" mode - Olha só que curioso o truque que Rodrigo de Paula, de Taubaté (SP) descobriu para este game. Escolha o modo Versus, selecione o personagem e enquanto rolar o demo aperte ↓ cinco vezes. Os lutadores viram pulguinhas !!!



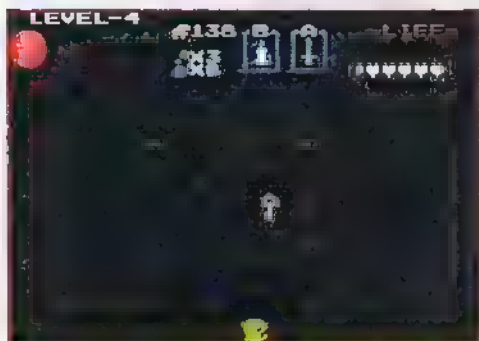
Acumule vidas Os leitores Carlos e Jackson L. Santos, de Penha (SC) descobriram uma mutreta para acumular vidas no jogo. Na última tela da segunda fase, antes de chegar ao chefe, você encontra uma vida (foto 1) — mas não dá pra pegá-la por causa de uma barreira. Voltando um pouco atrás, detone uma cara de pedra escondida num local (foto 2) que parece não dar pra alcançar, mas se você pular aparecem plataformas e então é só subir. Retorne ao local da barreira e terá surgido outra cara de pedra. Detone-a e barreira sumirá, deixando você pegar a vida. Em seguida, faça tudo de novo e a vida reaparecerá no mesmo lugar. Repita o truque quantas vezes quiser para acumular vidas. O marcador mostrará 9 no máximo, mas as demais ficam armazenadas na memória do jogo.



Zelda

Prosseguindo com nossa série de dicas para debulhar este jogo, vamos mostrar agora alguns momentos do caminho entre o terceiro e o quarto castelos.

Rio - O quarto castelo fica numa ilha e você só poderá chegar a ela usando a balsa, um dos itens do jogo. Sacou?



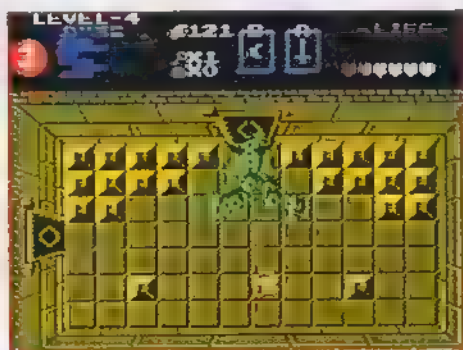
Sala escura - Lembra da vela que você pegou lá atrás? Será preciso usá-la nesta sala do castelo (foto 1). Quem guarda, tem...

Escada - Nesta sala (foto 2), detone todos os inimigos e empurre a pedra da esquerda. Você abre a passagem para uma sala secreta onde encontra uma escada. Este item é funda

mental para atravessar os canais d'água de várias salas do castelo.



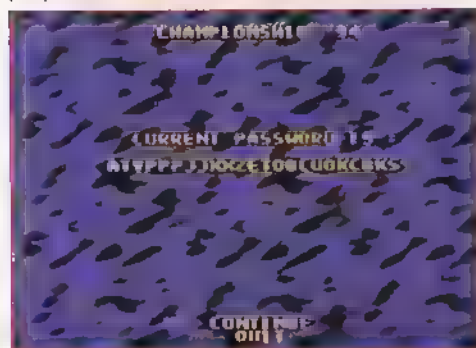
Chefe - Depois de tanto trampo para chegar ao chefe (foto 3), um alívio: detoná-lo não é difícil. Basta acertar espadadas nas cabeças e o esquêsito dança rapidinho.



WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER

MEGA

Password - Quem estiver a fim de encarar uma final entre Brasil e Itália pode usar a password enviada pelo Antônio José Lima Jr., de Aracaju (SE): **JBAZCOJXXZETOOUCUOKCBKS.**



the Lawnmower man

SNES

Modo secreto Existe um modo de jogo secreto neste game, chamado de Nigel Wayne Mode. Para acessá-lo, basta pausar o jogo em qualquer momento e entrar com a sequência **B, R, A, Select, Control, Y, A, E,** pronto, você está no Nigel Wayne Mode. Daí, para acessar a

Para conseguir Start, R, A, Select, Y, Start, E, finalmente, para ver o game em Slow Motion aperte Start e use L e R para ver o game quadro a quadro. A dica é de Rodrigo de Paula, de Taubaté (SP).

DONKEY KONG COUNTRY

SNES

Se ligue na exclamação - Donkey Kong é um daqueles games que você tem que fuçar, fuçar e fuçar para encontrar passagens secretas e fases escondidas. Mas, como saber se você já achou todos os segredos que cada fase esconde? Simples: se ao terminar uma fase aparecer um ponto de exclamação (!) ao lado do nome dela, é sinal de que você a zerou liquidou, debulhou. Assim, pelo menos, você não fica perdendo seu tempo com o que não interessa mais, né?



TUDO SOBRE O JOGO MAIS ARRASADOR DO ANO!

124
GAMES



MORTAL KOMBAT

PARA: ARCADE • MEGA • SNES • GAME GEAR • MASTER • GAME BOY

**O GUIA
DEFINITIVO**

FRIENDSHIPS
BABALITIES
GOLPES
FATAIS
PERSONAGENS

**PARA
TODAS AS
VERSÕES**


EDITORA
AZUL

JÁ NAS BANCAS



SONIC & KNUCKLES

MEGA

Saiba como derrotar todos os chefes jogando com o Sonic

LAVA REEF ZONE

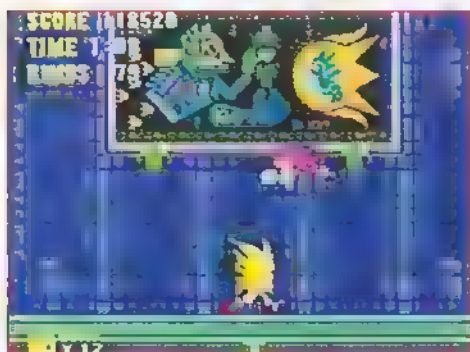
Quando ia terminar a fase, Sonic foi empurrado pelo Knuckles e caiu de cara com este chefe. Utilize a magia da bola de fogo. Com ela você pode pisar na lava e só se preocupa com as bolas de espinhos que o inimigo joga. Fique desviando até que ele se mate sozinho.



HIDDEN PALACE ZONE

Agora é hora de encarar o próprio Knuckles. Sempre que ele vier rolando, pule. Quando der, acerte-o. Legal! Agora ele não rola mais... vem voando! Fique no meio e acerte-o por baixo quando passar sobre você.

SKY SANCTUARY ZONE



Depois de derrotado, Knuckles ajuda Sonic. Sempre que você travar o eóquidna vem e abre seu caminho. Seu inimigo aqui é aquele robô de Sonic 1. Sem mistérios, né? Acabe com ele e pegue o teletransportador.

A próxima vítima é este inimigo do Sonic 2. Fácil! Outro teletransportador para você.



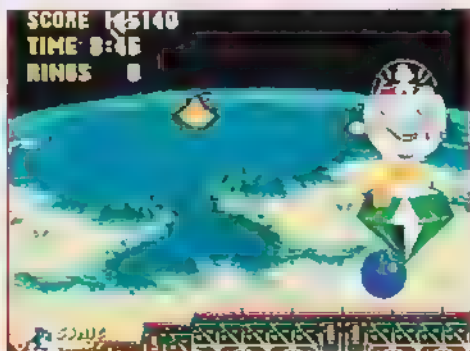
O Sonic metálico dá trabalho. Fuja sempre e só ataque com segurança. O ponto frágil dele é a cabeça. Não marque bobeira que dá!

DEATH EGG ZONE ACT 2

Ahã! O velho truque-indio! Você não consegue detonar este cara, então deixe que ele se mate sozinho. Entre e saia deste transportador. As bombas dele te seguem e, às vezes, acertam o próprio chefe. Bem legal, né?

Xii, mais trabalho. A cada passo do chefe os dedos dele se abaixam. Fique no meio para não ser atingido. Quando eles subirem, acerte-os. Três golpes em cada dedo são suficientes.

O cara volta. Espere o fogo passar e pule no nariz para abrir o capô. Depois do laser acerte a esmeralda 2 vezes. Repita até destruí-lo.



Opai! Robotnik dispara em fuga com a esmeralda. Corra para não cair enquanto acerta-lhe umas bordoadas.

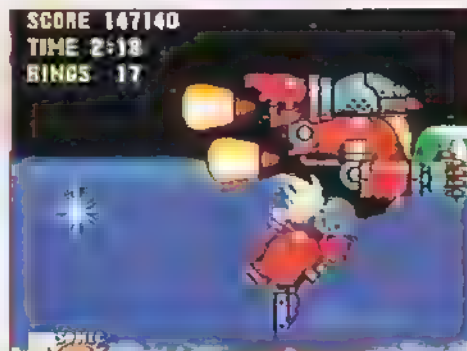
Se você não pegou as sete esmeraldas o game acaba aqui. Se conseguiu você vai para...

THE DOOMSDAY ZONE

... e de cara você já chega como Super Sonic com 50 argoas. Vá pegando argolas para não perder o poder, senão Game Over.



O inimigo final dispara mísseis teleguiados. Dê loopings para eles acertarem o próprio chefe.



O bastardo foge com a esmeralda. Use o botão C repetidamente para ganhar super-velocidade. Chegando nele é só encostar algumas vezes para, ufa, liquidá-lo! Valeu?

AS FERAS DE 94



NAS BANCAS

EDITORA
AZUL

32X

DEBULHANDO NO

32X



A nova máquina da Sega está nas lojas e a gente já está debulhando. O 32X é um acessório que aumenta o padrão do Mega Drive para o de um console 32 Bits. A Sega planeja lançar, dentro de alguns meses, o console 32X, que dispensará o Mega Drive.

E a máquina promete! A jogabilidade é dez, muito melhor que nos videogames de 16 bits. Os gráficos também, embora alguns dos primeiros jogos, como o *Star Wars Arcade*, não consigam explorar bem o potencial da máquina.

Nesta matéria especial, você vai ver em primeira mão os lançamentos para o 32X: *Virtua Racing DeLuxe*, *Doom* e *Cosmic Carnage* (demolidores!) e *Star Wars Arcade* (nem tanto!). A grande expectativa ficou para fevereiro, quando sairá o primeiro game em CD (*Midnight Riders*). Aí vai dar pra ver o que o 32X é de fato capaz de fazer para enfrentar o desafio "Muitos Mega de Memória, em CD, Versus Jogabilidade".

Compatível com todos os modelos de Mega Drive, inclusive o CDX

COMO FUNCIONA

botões, ok? Se não der, vai com o de 3 mesmo.

O PODER DA MÁQUINA

PROCESSADOR

32 Bits Risc Hitachi. Segundo a Sega, ele se soma ao chip de 16 bits do Mega, aumentando a capacidade do Mega Drive em 40 vezes.

PALETA

32.768 Cores

SOM

Estéreo com tecnologia QSound (a mesma usada no arcade S3F2 Turbo), tanto para cartuchos quanto CDs.

EFEITOS GRÁFICOS

Faz movimentos de zoom e manipula 40.000 polígonos por segundo, com texturização automática. Isso gera gráficos iguais aos de PC.

M+CH₂F₂, P.

COURSE SELECT



ACAG GAMES 17

Lançamento Tec Toy
Ação - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●●●●
SOM	●●●●●●●●
DESAFIO	●●●●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●●●●

que conta neste lançamento
a velocidade da ação. Você
realmente se sente nos cor-
redores da base lunar

COMANDOS

Recomendamos o joystick de seis botões

	Mover-se rápido
	Atirar
	Abriu portas
Mover-se um pouco	
segurado	para os lados
ou X	Trocar de armas
	Accionar mapa
+A	Ampliar mapa
+B	Reduzir gradualmente o mapa

★ Seu soldado come-
a com uma pistola 380
de pequeno impacto e
longo alcance) e vai en-
contrando armas melho-
res pelo caminho

★ Quando você vir uma
rea verde, parecendo
m lindo gramado, não
ise: é um líquido que
ra sua energia

Concentração absoluta e pontos de mira são os elementos mais importantes para jogar Doom. O clássico de violência para o PC que chega agora ao novíssimo 32X da Sega. São 24 Mega de gráficos impossíveis jogabilidade notável. O game como você já sabe, segue a linha de Wolfenstein 3D e Spear of Destiny. Se você gostava do desafio vai ter que ficar muito atento para controlar o personagem, pois as respostas são rápidas demais. Os gráficos não ficam devendo nada aos games para o 3D0. Sem eletrizante e adrenalina correndo pela

PORTAS DO INFERNO

Missão infernal. Você encarna um soldado de segurança em Marte, que deve livrar sua estação de pesquisa dos demônios que a invadiram através de um portal aberto por acidente. Além de contar com seus punhos e um pequeno arsenal, você dispõe de itens, como

armaduras, caixas de primeiros socorros, mapa e outros itens. E também pode contar com armas ou itens que seu inimigos mortos deixam. Como sua visão é de 360 graus, a coordenação e rapidez contam muito.

NÍVEIS DE DIFICULDADE

Violence = Nightmare: Filmgoers have been conditioned to view violence as a cinematic cliché, so it's no surprise that the film's violent scenes are often more disturbing than they are thrilling.



O mapa indica somente sua posição, portanto fique esperto: o inimigo aparece de surpresa

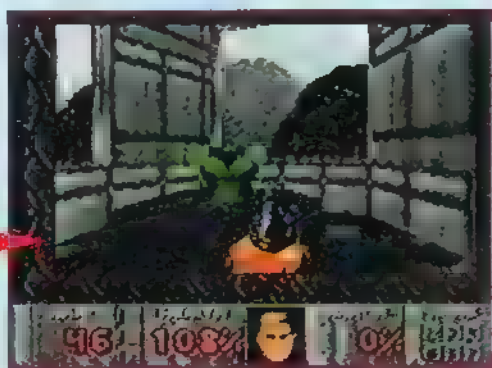


Apesar dos gemidos dos demônios, você não vai ter pena, não é mesmo? Acabe com eles



**No nível 15 vai cho-
tar o monstro. Este cor-
de-rosa é muito resis-
tente. É bom poupar
munição pra estas
horas**

Nos primeiros níveis, fuça até encontrar sua armadura. Colete também os pontos azuis, que são energia



COSMIC CARNAGE

Os games de luta têm um lugar especial entre os jogadores de videogame. E é claro que o novo console da Sega não poderia ficar sem um deles. Cosmic Carnage é um jogo de luta no conhecido esquema de três rounds, que não dispensou o tradicional "fight". O quente são os efeitos de zoom usados nos lutadores durante alguns golpes. Mas, como nada é perfeito, a imagem fica um pouco quadriculada no momento do zoom. A câmera do jogo se aproxima ou se afasta conforme o golpe (exatamente como no arcade Virtua Fighter). As cores são vivas e brilhantes e os cenários de fundo são de babar.

B ALIENS

Os lutadores são aliens que conseguiram sobreviver a um grande acidente ocorrido em outras galáxias. Estes poderosos aliens vivem em constante competição, cada um defendendo seu território. Para lutar, alguns podem usar armaduras em partes do corpo, entre eles Zena-Lan (a criatura de fogo), Naruto (o zumbi) e Tyr (feito de metal líquido).



Naruto e Talmac trocam alguns "carinhos". Sendo atido, Naruto vai perdendo suas partes postíças



Cyllic e Tyr lutam em cima de uma plataforma espacial. Os dois podem receber armaduras, mas enfraquecem ao perdê-las

Saque só o zoom na luta de Naja

COSMIC CARNAGE

Sega

Lançamento Tec Toy
Luta - 1 ou 2 jogadores
24 Mega

GRÁFICO	○○○○○
SOM	○○○○○
DESAFIO	○○○○○
DIVERSÃO	○○○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○○○

É o primeiro jogo pra videogame doméstico que usa e abusa dos recursos de câmera tipo Zoom. Merece ser visto e debulhado

COMANDOS

A	Soco forte
B	Chute
C ou Z	Provocar inimigo
X	Soco normal

STAR WARS

ARCADE

A saga da princesa Lea, Han Solo, Luke Skywalker e do tirano Darth Vader também garantiu um lugar no 32X. Star Wars Arcade traz imagens poligonais explodindo na sua tela, embora tenha ficado abaixo do que esperávamos. Parece mesmo que o forte do console vai ser a velocidade com que o jogo rola. As respostas do direcional são sempre precisas e rápidas e isso garante o realismo. Já o som não apresenta nada de novo em relação aos consoles de 16 bits. Em Star Wars, você É MESMO o piloto da X-Wing – ou Y-Wing, se preferir.

Sua sequência de missões é essa da foto, da esquerda para a direita: destruir naves, a plataforma da Stardestroyer, motor principal da Stardestroyer e o gerador de energia da Estrela da Morte

BATALHAS NO ESPAÇO

O cart traz a batalha contra os TIE Fighters do Império em dois modos de jogo: Arcade e 32X (este, com mais missões). Nos dois você pode escolher entre **Missões** (etapas para destruir os TIE Fighters e forças imperiais) ou **Treino** (apenas para dar um trato na sua mira). A estrutura do game é comum aos simuladores. Ou seja, você tem a visão do seu cockpit, indicando radar e arma disponível, a mira e fim. Não faltam ainda as mensagens do comando geral, informando qual é sua missão, ou alertando para inimigos próximos.



Usa o botão X para mudar a visão de sua nave eliminando o cockpit



Nesta tela, opte por 1 ou 2 players. Sozinho, na opção Pilot, sua nave é X-Wing. No Pilot & Gunner, você joga a dois sendo que um comanda a nave e atira e outro só atira. Aparecem duas miras

STAR WARS ARCADE

Lucas Arts

Lançamento Tec Toy
Aventura - 1 ou 2 jogadores
20 Mega

GRÁFICO	○○○
SOM	○○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○○○
JOGABILIDADE	○○○○○
ORIGINALIDADE	○○○

Este decepcionou todo mundo. Os gráficos ficaram abaixo de Silpheed, por exemplo, embora tenham boa definição

COMANDOS

A	Reduz velocidade
B	Aumentar velocidade
C	Canhão de laser
Z	Canhão de prótons
X ou Mode	Mudar visão (com ou sem cockpit)

SUPER PRO

COMPATÍVEL COM
SUPER NES*/
SUPER FAMICOM*

Nenhum outro resiste aos
recursos do SUPER PRO.

DETALHES:

- Chaves seletoras de turbo com 2 velocidades independentes para cada botão de disparo
- Design ergonômico (Com total encaixe para as mãos).
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta)



Detalhes que

SUPER PRO-2

COMPATÍVEL COM
MEGA DRIVE*

Se o seu Mega Drive*
falasse, ele pediria o
SUPER PRO-2.

DETALHES:

- Botão de disparo A+B.
- 2 Botões laterais programáveis A, B ou C
- 3 Chaves seletoras de turbo e Auto-Fire com 2 velocidades para os botões A, B e C.
- Exclusiva chave SPEED que permite mais 2 velocidades de turbos
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
- Botão PAUSE.



Chips do Brasil

A VENDA NOS GRANDES MAGAZINES E LOJAS ESPECIALIZADAS VENDAS NO ATACADO (011) 264-0644

BRASIL: LOJAS AMERICANAS, MESSIA, SÃO PAULO CAPITAL, AMARO SOM, GARREFOUR, CENAR, CIA BRASIL DISTRIBUIÇÃO, BANG, EL DORADO, ELP, SOM-EMBRATHECH, GGP, PRESENTES, MCA, MAKRO, MAPPIA, ELETROSOL, PAES, MENDONÇA, SOMMARAVILHA, TECHODIGITAL, TRANCHA, UNIVERSOM, BORIS TOY, S. DISK, PEL, DOLAR SOM, EBRRO, EL & E., EL VOLUNTARIOS, EL SANTANA, EL TAMASOM, FULL COLOR, HAGA E HAGA, ILTON ANDRADE, MAIA, GUAPIRA, SCOPE GAMES, HANYANG, ALEMAO GAMES, ALPHA, DAVID DA COSTA, ENGENH DO DISCO, EXPONENTE, J.M. TOY, COTIA, MAEK, MENÉZES E FRANCA, REDE BARATEIRO, SUYOTEC, TIME E TIME, TOSHIO HAYASHI, VIDEO LOG, SÃO PAULO, ADITO, ARTEPHATUN, AUDIO SERVICE, BRIN, GOM, COM, IMP, FATIMA, COOP, BANCO DO BRASIL, D'AVO, ECCO GAMES, EL, TAKEI, EL, CODO, EL, MARCOM, EL, SANTA EFIGÊNIA, ÓTICA TSUCHIDA, FOX, GUEDES JACOB, HESAYUKI AZAWA, JCS, JJC, JV, VIDEO, KIMPER, KING, PE, LUIZ MOREIRA, LUIZ TADAO, JEDA, AZZ, MARCELO DEGANI, MASTER VIDEO, TECH VIDEO, MICRO SHOPPING, NEW HEADS, NIPPON, OLÍVIO FALSARELLA, TOPAZIO, SAPOEMBA, LONGINES, PATRIARCA, PAULO NAGA, -POWER CONVERSION, REINALDO DEGANI, REL, OKABE, REL, MAEDA, RENO SHOP, RENO SOM, ROMA SOM, SHINOBUMIYAZAKI, STUDIO 200, SUEMITSU, MIYAZAKI, SYSTEM GAME, TARO YOGUI, TEC GAME, TILTY'S, TOP COLOR, TOP GUN, JEDA E TAYAMI, UOP, HIKARI, VIDEO EXPERT, VIRTUAL, WALTER ROSSETTE, WONDER SOM, ÓTICA GEROLLA, REQUINTE, CATV, EMBERRA, CASAS BURI, SÃO PAULO, ABCD, EL MUSICAL DIADEMA, EL, SASAKI, EL, TÓKIO, FLAMA, FOTO GILBERTO, FUKUI, G. DISK, MURAKAMI, KI, HI-LACARI, MANARICHE, MANOEL BRALEDO, MICRO TRAINING, PRINCOLOR, SHOP AUDIODE VIDEO, INCOR, GUBISOM, SÃO PAULO, INTERIOR, ELETPROFIL, GGP, PRESENTES, MAKRO, COMPEL, ETSUKO, FUKUSHIMA, FOTO STUDIO TAKADA, FUMITOSHI SAITO, GAME BIT, MARIA CRISTINA L.S., NAGAFUTTI, MARIO TADASHI, MIYAKO KURADOMI, MOGI CENTER, NERO ANASTÁCIO, NIPPONTEC, PAP, SUZANO, REL, DIGITAL, REL, RUB, S. DE OLIVEIRA, SHIUC, ZINSAN, SOTTO, SUPER LOJA, NAKASHIMA, CARREFOUR, FERNANDES BRINQUEADOS, ALL COLOR, VISÓTICA, B&M, ELÉTR TV SOM, F.B. BRINQUEADOS, I. DOS SANTOS, PLENSOM, TEVET, E., BANATF, EL DORADO, O FORASTEIRO, ADILSON, TOLEDO, HUANG YI SHEEN, RMAOS ANDRAUS, J.W.J., JAMES BARBOSA, MÁRIO COMP, ORGANIZAÇÃO CRUZEIRO, TANG & FANG, TERUAKI WATANABE, PRO DE JANEIRO, GRUPO SHOW, CASA GARÇON, GLOBEX, FOTO LÓGICA, LEO FOTO, MARJO, PAES MENDONÇA, S.J.J., SOJOGOS

SUPER PRO-8

COMPATÍVEL COM:
PROSYSTEM - 8 BABY* / NES*
Debulhador de games.

DETALHES:

- Chaves seletoras de turbo independentes com 2 velocidades para cada botão de disparo 2A e 2B.
- Botões de disparo L e R.
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
- Design ergonômico com total encaixe para as mãos.

quelem recordes

SUPER PRO-3

COMPATÍVEL COM:
PHANTOM SYSTEM* / HI TOP
GAME* / TOP SYSTEM* / TURBO
GAME* / TOP GAME* / VG 9000* /
VG 8000* / DYNAVISON II E III* /
HANDYVISION*.

O Joystick que te acompanha nos
"Combates" fora de casa.

DETALHES:

- Único programável
- Botões de disparo 2A e 2B, com chaves seletoras de turbo independentes, com 2 velocidades para cada botão.
- Botões laterais de L e R.
- Chave seletora de slow-motion (Câmera lenta).
- Exclusivas chaves programadoras (1/2 e 3/4).



ÚNICO PROGRAMÁVEL



FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Electronic Arts
Esporte - 1 a 6 jogadores

GRÁFICO

SOM

DESAFIO

DIVERSÃO

JOGABILIDADE

ORIGINALIDADE

A jogabilidade continua sendo o ponto fraco do 3DO. Com respostas melhores, o jogo seria perfeito

COMANDOS

A, B ou C Pontapé inicial

COM A POSSE DA BOLA

A Chute alto/Cruzamento

B + Direcional Passe

C Chute para o gol

SEM A POSSE DA BOLA

A Carrinho

COM A BOLA NO ALTO

C Cabeçada/ Bicicleta

GOLEIRO

A Mira para ver onde a bola vai cair

B Lança com a mão

B + A Pega e chuta

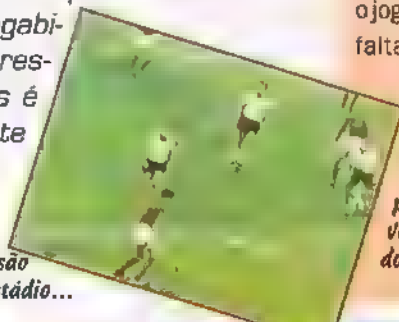
C Chuta a bola

ESCANTEIO OU LATERAL

B ou C Chuta/Arremessa

Que Fifa Soccer é o melhor game de futebol, todo mundo já sabe. O que muita gente não esperava era esta versão para 3DO. O resultado é simplesmente magnífico! Já na apresentação você quase não distingue as imagens do game das de jogos reais. O visual ainda dá direito a sete visões diferentes do campo e o transporta você para o meio de um estádio lotado, com toda aquela cantoria. O único problema é a jogabilidade: pra variar, as respostas são lentas. Mas é pouca para estragar este jogo. Obrigatório!

A cenas da apresentação são animais. Melhor, só no estádio...



OPÇÕES

São as mais completas possíveis. Os tempos podem durar 2, 5, 10, 20 ou 45 minutos e a cronometragem pode ser corrida ou com paradas nos escanteios, laterais e tiros de meta. O clima no campo pode ser quente (Hot), seco (Dry), úmido (Damp), encharcado (Soaked) ou escolhido a esmo (Random). Se preferir, o jogo pode ser sem faltas ou impedimentos.

A tela de opções possibilita que você ajuste o jogo do jeito que quiser.



FIFA INTERNATIONAL

MODOS DE JOGO

EXHIBITION

Este é o modo das partidas amistosas simples. Como nos outros modos, seis pessoas podem jogar de qualquer forma (1 contra 5, 2 contra 4, 3 contra 3 etc).



Se você tiver seis joysticks à mão, dá para jogar de várias maneiras. Chame a galera e faça a festa

LEAGUE

Você escolhe seis times e disputa um campeonato de pontos corridos com turno e retorno. Desta forma todas as equipes se encontram duas vezes. O esquema de pontuação é o mesmo de Tournament.

Aqui o lance é somar a maior quantidade possível de pontos no turno e retorno



TOURNAMENT

Aqui você segue o esquema da Copa do Mundo. Você escolhe oito times e o computador os espalha em seis grupos de quatro equipes. Em cada grupo se classificam para a segunda fase os dois primeiros. Os quatro melhores terceiros também se classificam. As vitórias dão três pontos e os empates apenas um.



Em Tournament você faz a Copa em casa. Descole umas pipocas e faça o Brasil ser pentacampeão

CHAMPIONSHIP

Torneio em que você escolhe oito times que são divididos em dois grupos de quatro. O esquema é o de eliminatória simples, isto é, quem perde cai fora. Quando a partida termina em empate, a decisão acontece em dois tempos de prorrogação; se a igualdade persiste, a disputa vai para



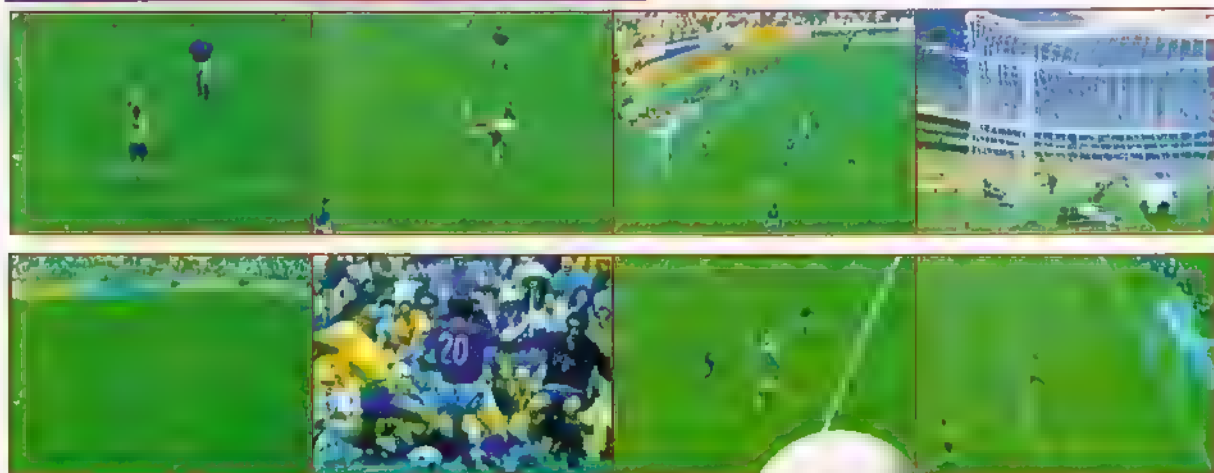
os pênaltis e sobra para o goleiro.

Se o empate persiste em Championship, depois da prorrogação, a partida é decidida nos pênaltis. Bata com o coração!

IMAGENS HISTÓRICAS

Entre uma partida e outra rolam os clássicos

BRASIL X ITÁLIA COPA DO MÉXICO 70



Tostão cobra o lateral, Rivelino recebe e Pelé remenda. **GOOOOOL!!!**

A Itália dá o troco. Passe adiantado e Félix sai errado. O camisa 20 faz a finta e enterra na rede.

AL SOCCER



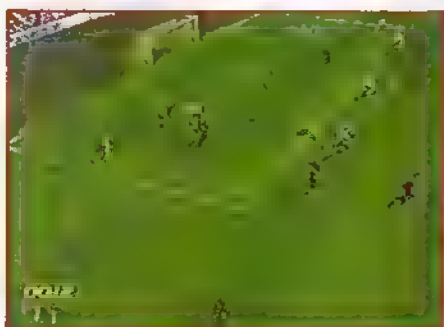
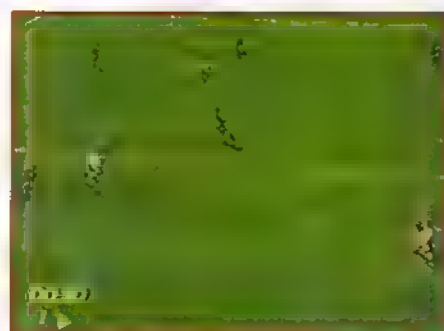
Depois de cada gol, entra um replay automaticamente. Se preferir, você pode pausar o jogo e controlar o replay. Assim dá para ver o gol de cinco ângulos diferentes.



Quando você pausa o game para ver o replay, pintam na tela os comandos do joystick que controlam a câmera

VISÕES DO GRAMADO

Você tem sete diferentes ângulos para ver o jogo. Saca só!



Tem câmera na altura dos ombros dos jogadores, em diferentes pontos da geral e das numeradas e outras



FIFA SOCCER 95

FIFA SOCCER 95 Electronic Arts

Esporte - 1 ou 2 jogadores
16 Mega - Lançamento Tec Toy

GRÁFICO ○○○○
 SOM ○○○○
 DESAFIO ○○○○○○
 DIVERSÃO ○○○○
 JOGABILIDADE ○○○
 ORIGINALIDADE ○○○

A entrada dos times mais importantes do mundo é ótima e deu novo fôlego para o cartão. O atacante do time favorecido que está mais perto da bola! Coisa de americano...

COMANDOS

NO COMEÇO DA PARTIDA

Qualquer botão Chute

COM A POSSE DA BOLA

A Chute alto

B Passe

C Chute para o gol

SEM A POSSE DA BOLA

A + Direcional Carrinho

B Troca a estrela dos jogadores

C Corre

B + C Empurra o adversário

COM BOLA ALTA

A Bicicleta/Cabeçada

GOLEIRO

A Ativa e desativa a mira

B ou C Lança com os pés

ESCANTEIO DO LATERAL

A Ativa e desativa a mira

B ou C Cobra lateral/ Escanteio

24 AÇÃO GAMES



GOLEIRO
O goleiro é o jogador mais importante da defesa. Ele é o único que pode parar o gol. O goleiro é o jogador mais importante da defesa. Ele é o único que pode parar o gol.

FRIENDLY

Partidas simples que, quando permanecem em igualdade, são decididas em dois tempos de prorrogação e pênaltis.



Friendly é o único modo em que é possível jogar contra qualquer time. Da para pegar uma equipe brasileira, por exemplo, e encarar uma seleção de outro país. Demais!

TOURNAMENTS

Você seleciona 8 times e o computador os coloca em um grupo maior: tudo depende do número de times de cada país. Se for no Brasil, o grupo tem 16 times; se for na França são 20. Se colocar em World, serão 6 grupos de 4 equipes, no mesmo esquema da Copa do Mundo.

LEAGUE

Aqui você seleciona 8 equipes que disputarão um campeonato com turno e retorno com os times restantes da liga. Na Inglaterra, por exemplo, são 22 times. Se tiver escolhido World, o campeonato conta com 16 seções.

AJUSTES ESTRATÉGICOS

Estes ajustes são possíveis em todos os modos de jogo e servem para trazer mais realismo às partidas.

TEAM COVERAGE

Ajusta a área de atuação dos jogadores da defesa, meio-campo e ataque



TEAM FORMATION

Aqui você escolhe a formação tática da sua equipe. Pode ser um 3-5-2, 4-4-2, 4-2-4, 4-3-3 ou com um líbero (Sweeper).



GOLFADA DE EMOÇÕES

Desta vez, você tem direito a mais de 200 times, inclusive seleções nacionais, seleções dos continentes e os mais importantes times do E.U.A., Espanha, França, Inglaterra, Alemanha, Itália, Holanda e Brasil, é claro. Os brazucas aparecem com 16 times e alguns foram identificados por cores erradas como o Internacional (que virou alvi-verde, ao contrário do tradicional alvi-rubro) e a Portuguesa que teve o seu verde/vermelho trocado por azul e branco. Mas essas mancadinhas não comprometem o resultado final que é animallescamente bom.



Os torcedores da Ferroviária não devem ter acreditado: seu time do coração entrou no cart... com o uniforme do Marília!

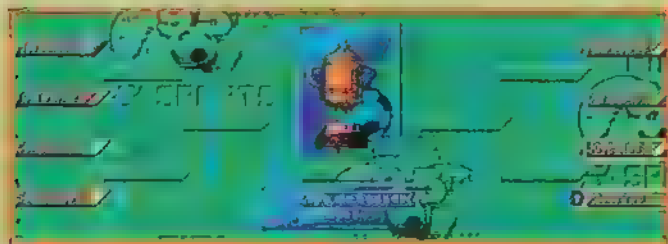


Agora é fogo: Palmeiras X Guarani com todos os jogadores de camisa verde. Alguém time precisa trocar a camisa, né?

THE GAME

PLAYOFFS

Em Playoffs, você escolhe 8 times que são divididos em 2 grupos de 4. O esquema é o de eliminatórias simples, onde quem perde cai fora. Quando você seleciona World, escolhe 8 times e o computador outros 8. Assim ficam 16 equipes divididas em 2 grupos e o esquema também é de eliminatória simples.



A tela dos Playoffs mostra todo o cronograma de jogos até a final. Escreva o nome do seu time no pódio.

OS TIMES DO BRASIL

América-RJ
Bangu, Botafogo,
Bragantino,
Corinthians,
Ferroviária, Flamengo,
Fluminense,
Guarani
Internacional-RS,
Palmeiras,
Portuguesa, Ponte
Preta, Santos,
São Paulo e
Vasco da Gama.

OPÇÕES

As opções são as mesmas do jogo anterior. Você pode ajustar a marcação (ou não) de faltas e impedimentos, controle sobre o goleiro, clima, duração dos tempos e muito mais. Quando você seleciona opções e aperta A, vai para a tela de Cheats, que traz algumas novidades. A mais legal é a Invisible Walls que funciona como se existisse uma parede de vidro sobre as linhas do campo. Assim, as partidas ficam sem escanteios e laterais. Também experimente Curve Ball que permite controlar a bola com o Direcional depois que ela sai do pé do atleta.



Outra de Cheats é o Super Defense. Ela faz com que seus zagueiros cheguem mais rápido as bolas rebatidas ou em poder do adversário.



Quando for escolher uma equipe, preste muita atenção no gráfico que mostra o rendimento. Senão você corre o risco de pegar um azarão.

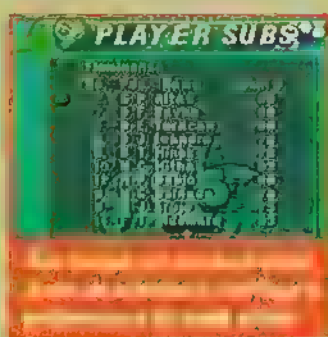
TEAM STRATEGY

São seis estratégias. Você pode pôr o time inteiro no ataque, na defesa ou jogar na base dos lançamentos e chuveirinhos, entre outras opções.



SUBSTITUTIONS

Serve para escalar o time ou substituir qualquer atleta. Preste atenção em características como habilidade, velocidade, resistência etc.



Sempre que você quer rever um lance, é só colocar no Replay. Para isso, basta pausar, colocar no Instant Replay e apertar C. Com A + Direcional você avança ou retrocede, C muda a visão e quando você vai apertando B, a imagem avança quadro a quadro. Se preferir pode mover a mira com o Direcional e assistir o lance tendo como referência qualquer ponto do campo.



Comemore seus gols com barulho. Após marcar um gol, use o botão A para ouvir o grito do narrador, o botão B para tocar a buzina e o botão C para estourar rojão. Só alegria!



ZERO TOLERANCE Accolade

Ação/Estratégia - 1 jogador
Lançamento: Tex Toq

- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

Bom lançamento. O mapa deveria indicar a posição dos inimigos para facilitar a vida do jogador.

COMANDOS

- C: Ficar de arma
- B: Usar arma/Soco
- B+: Socos
- Dirrecional: de rifles
- A + ↑: Pulo
- A + ↓: Bate no chão

Quando morrer, você seleciona outro agente, mas o soldado morto não volta mais.

SUA EQUIPE

- Captain Satou Ishii**
Codinome Soba. É a mais rápida e tem olhos de inseto.
- Major Tony Ramos**
Codinome Weasel. Domina 14 estilos de luta.
- Captain Scott Haile**
Conhecido como Psycho ou Demolidor. Ele é demais com granadas e minas.
- Major Justin Wolf**
Codinome J.J. Wolf. Médico condecorado, maneja qualquer arma.
- Major Thomas Gieren**
Codinome Basse. Bom estrategista, mas regular com armas.

ZERO TOLERANCE

Seguindo o estilo de Wolfenstein 3D para SNES e de outros como Terminator Rampage e Doom, para PC, a Accolade lança agora Zero Tolerance. Um game de tiro e estratégia onde o único objetivo é destruir para sobreviver. A visão é em primeira pessoa e os gráficos não estão lá grande coisa. Mas o game deve agradar a galera que curte uma boa mira.

MISSÃO QUASE IMPOSSÍVEL

Cinco caras formam o Planet Defense Corps e você é um deles. Ao ouvir a sirene do alojamento, eles se armam até os dentes, pois sabem que há problema pra resolver. Desta vez, um grupo de aliens e matadores profissionais invadiu o quadrante Europe 1 do planeta e só tem uma coisa em mente: acabar com você. Prepare-se para uma guerra sangrenta.



EQUIPAMENTOS

Como num RPG, você os encontra pelo caminho: Bio Scanner (detecta inimigos), Medical Kit (repõe energia), Bullet Proof Vest (colete à prova de balas), Fire Extinguisher (extintor), Fire Suit (roupa antitogo), Flashlight (lanterna) e o Night Vision (óculos noturno).

ARMAS

Você começa com várias e paga as outras com os itens dos inimigos. São elas:

- HANDGUN**: Pistola rápida, mas gasta munição demais.
- LASERGUN**: Ideal para inimigos rápidos.
- MINE**: Boa para grupos de inimigos. Use com cuidado.
- PULSE LASER**: Use em longas distâncias.
- ROCKET LAUNCHER**: Também para longas distâncias, mas com maior poder de fogo.
- SHOTGUN**: Uma boa arma (calibre 12), com forte poder.
- HAND GRANADES**: Para detonar inimigos aos montes.

COMO JOGAR

Quando vence todos os inimigos, você passa de nível e ganha uma password. O game se resume em percorrer os níveis com cautela e em usar as armas adequadas. A dificuldade aumenta a cada nível.



Quando pintam grupos grandes é uma boa você atirar deitado para proteger-se.

Para encontrar o elevador e sair do nível, aperte Start para ver o mapa.



Ande com cautela, pois há caras que aparecem do nada.



BOOGERMAN Interplay

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO ○○○○

SOM ○○○○

DESAFIO ○○○○

DIVERSÃO ○○○○

JOGABILIDADE ○○○○

ORIGINALIDADE ○○○○

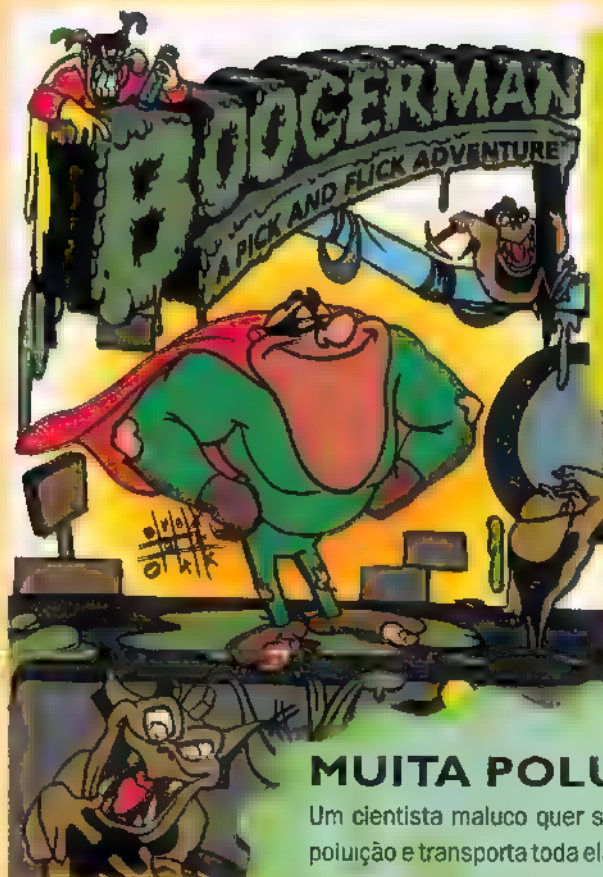
Apesar de ter estrutura conhecida, a história é bem diferente e divertida

COMANDOS

B	Pu ar
A	Atrair muco
A com leite	Muco mais forte
C	Dar arroto
C Segurado	Superarroto
↓	Rbaixa
↓ + C	Peido
↓ + C Segurado	Superpeido
B + C (segurado)	Voar (só com a pimenta)

ITENS

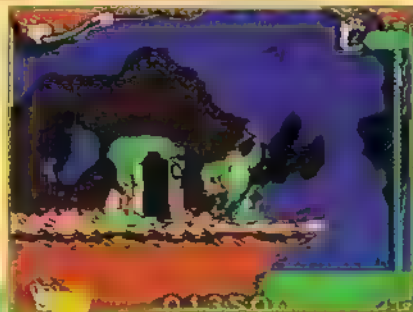
Muco	Aumenta o marcador de energia
Caixa com letra B	Aumenta um pouco o marcador de arroto
Desentupidor	Colecionando vários, faz a escada na fase de bônus
Capa	Restaura a força
Leite	Aumenta o poder do muco
Pimenta	Para voar
Rosto	Vida extra
Monte de lixo	Esconde itens
Privada	Transporta para outro mundo
Nariz	Da passagem
Lata de muco	Marca tela



Depois de pegar este cart na prateleira da locadora, é bom ir correndo lavar as mãos. Você estará em contato com o mundo engraçado mas sujíssimo de Boogerman, uma alegre mistura de Cascão com a dupla Beavis and Butt-Head. Irk! São seis fases em mundos imundos. Cada uma com três ou mais telas e chefe no final. Não faltam itens e inimigos com cara de idiotas. Atenção moçada que gosta de um dedo no nariz: this is your game!

99 VIDAS

Na fase Nasal Caverns, você pode acumular até 99 vidas. Dá um trampo, mas vale a pena.



Depois do primeiro marca-tela, caia e fique na plataforma. Não desça pelo cipó de muco. Dê um arroto e entre pra direita e pegue uma vida

MUITA POLUIÇÃO

Um cientista maluco quer salvar o mundo da poluição e transporta toda ela para uma dimensão chamada X-Crement. Nela, um milionário excêntrico resolve investir secretamente no lugar para onde vai a sujeira e acaba entrando na máquina de transporte. E dá no que dá...

PLAYFUL SWAMPS



Nos narizes, aperte ↑ para entrar de um lado e sair pelo outro

ele passa a ser o herói do X-Crement. Agora, aqui entre nós, o cara entrou demais no espírito da coisa.



Saia, desça até o final, entre no buraco à direita, mate o globin e pegue outra vida. Repita o lance quantas vezes quiser

2000 PETS



Ao terminar uma tela, aparece esta fase de bônus. Para ganhar uma vida você precisa ter recolhido todos os desentupidores e discos vermelhos para fazer uma escada

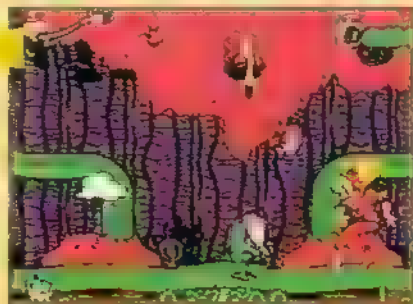


Você está dentro dos restos intestinais de algum ser. Vendo a privada, entre e faça uma rapa de itens

Hickyboy é o chefe. Sua arma é uma galinha que dispara ovos. Fique no galho da árvore e ataque com arroto ou pulos, mas somente depois que ele atacar



Revolta é a chefe-fona que dá saltos com vara e atira réplicas de seu rosto. Fique nos canos verdes atirando só no contra-ataque. Ao ser derrotada, ela desmaia vendo o próprio rosto





THE LION KING

Yes! Um console de 16 bits pode fazer ma-ra-vi-lhas! Este The Lion King, da Virgin, é prova disso: são 24 Mega de muita aventura e emoção. O clássico da Disney faz sua aparição em videogame num jogo, acima de tudo, inteligente. O som é excelente, com todas as músicas do filme. Gráficos tudo a ver. A estrutura do game é simples: dez fases curtas com desafio pauleira. Se alguém está pensando que é jogo pra criancinha, engana-se. Simplesmente **NÃO** deixe de jogar.

IRMÃOS RIVAIS

Mufasa e Scar são irmãos. Mufasa é o bondoso rei que respeita todos os animais para manter em harmonia o ciclo da vida e pretende ensinar tudo para seu pequeno filho, Simba. Scar é o irmão invejoso e malvado que vê no sobrinho seu maior rival, pois pretende herdar o reino após a morte de Mufasa. Para atingir seu objetivo, Scar provoca a morte do rei com o auxílio das horrendas hienas e faz com que Simba, sentindo-se culpado pela morte do pai, fuja.

COMEÇA A AVENTURA

Agora que você já conhece toda a história, veja as dez fases do game desde a infância de Simba.

CONTROLES

Simba pequeno

A	Urrar
B	Polar
↘	Rolar

Simba adulto

A	Urrar
B	Polar
X Perto do inimigo	Girar e atirar longe
Y	Dar patadas

ITENS

JOANINHA AMARELA
Completa energia

SOL
Continua

MISGA AZUL

Perde o urro temporariamente e termina a fase de bonus

ARANHA, BESOURO, LOUVA-DEUS

Tram energia / Termina fase de bonus

THE PRIDE LANDS



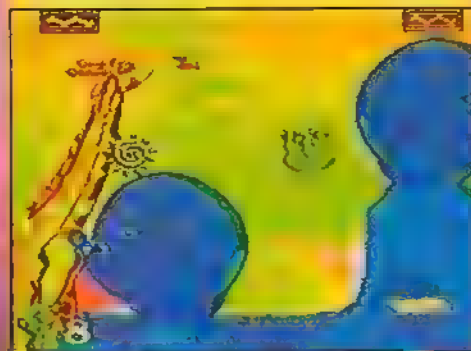
Lá no alto, depois de muita subida, encontre a hiena. Quando ela ficar ofegante, pule na bicha

Simba deve explorar uma formação de pedras com árvores, coletando insetos para recarregar seu urro e sua energia

Fase de Bônus

Você joga a fase de bonus quando encontra o besouro colorido. Pegue o maior número de insetos que puder e evite as aranhas

ROAR AT MONKEYS



Pule de rabinho em rabinho e suba pra pegar este Continue. Para conseguir agarrar-se nos rabinhos aperte A + →

Para atravessar esta fase, anote este segredo: urro para todos os macacos cor-de-rosa. Eles andam de sentença e jogam para o local certo

Os macacos vão fazer

teste de novo e mandar você pra casa. Fique ligado: aqui não dá pra andar pintam uns rinocerontes cor-de-rosa pra fazer você rir. Quase não dá pra vê-los

Para correr na emoção seguinte ao passar pelas árvores: pule, abaixe, pule, pule, abaixe, pule duas vezes, abaixe, abaixe, pule duas vezes, pule

ELEPHANT GRAVEYARD

Simba está no cemitério de elefantes. Foi mais uma armadilha de Scar para levar o sobrinho ao perigo.



Ao avistar estas águas fétidas, suba correndo pelas rampas do penhasco.

THE STAMPEDE

Incrível movimento frontal com o saltilado perfeito. Parece que os bichos vão pular cima da gente!



Simba deve desviar das pedras e dos antílopes, sempre pulando.

SIMBA'S EXILE

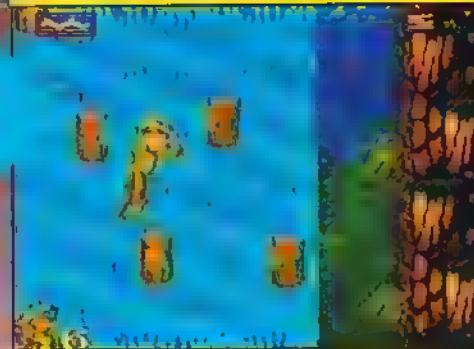


Para proteger-se dos espinhos, pule de pedra em pedra, sempre nas menores.

A fase é bem parecida com a primeira. Aproveite-se às pedras e encoste nos pequenos animais.

HAKUMA MATATA

O tema de alegria dos animais despreocados aparece nesse Hakuma Matata. Simba entra no ritmo.



Após marcar a tela pela segunda vez, caia num buraco e siga pra direita. Você vai encontrar esta cachoeira e deve ir subindo pelos troncos.

SIMBA'S DESTINY

Ja adulto, Simba segue sua jornada na selva. A fase tem muitos leopardos para encarar. Use suas garras para livrar-se do mal. Fique esperto: uma das montanhas esconde um Continue.



Passe direto pela terceira rocha e pegue um item. Volte e derrube a pedra para usar como apoio.

Simba vai para o covil das hienas. A fase é só entra-e-sai de cavernas. Comece saltando na terceira. Todas estão bem guardadas. O melhor momento de ataque é quando as hienas estiverem com a língua de fora.

Suba nas plataformas sem fogo e espere as outras se apagarem antes de avançar.



BE PREPARED

Simba vai precisar ser rápido para sair do buraco cheio de fogo. Mostre as garras contra as arcebas e hienas. Use a balsa no rio de lava.



Pequenos vulcões não faltam. Espere a lava baixar e pule.

SIMBA'S RETURN

PRIDE ROCK

Última fase. Na primeira variação de Scar e nele e aperte as garras vezes. Ele cairá. Vá pelo lado da esquerda, subindo, cuidando com os raios.



Jogue Scar penhasco abaixo apertando o X bem perto do inimigo.

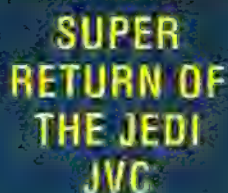


GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●●●●
DESAFIO	●●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●●

O game traz algumas fases de naves como esta da bike voadora. O visual é alucinante!

Pula (apertando 2 vezes)
ele dá um pulo duplo!

**Entre as
fases pintam
animações que
contam a
história**

Moedas - 100 valem uma vida
Corações - repõem energia
Espadas - Aumentam barra de energia
Cápsulas Verdes - Recarregam arma
Thermal Detonator - Explode tudo

Declaro que o presente trabalho foi realizado com honestidade e integridade, e que não houve plágio ou qualquer outra forma de apropriação indevida de informações ou materiais. Declaro também que não houve qualquer tipo de fraude ou manipulação de dados, e que o trabalho foi realizado de acordo com as normas e procedimentos estabelecidos pela instituição de ensino. Declaro ainda que não houve qualquer tipo de colaboração indevida de terceiros, e que o trabalho foi realizado de forma independente. Declaro, por fim, que não houve qualquer tipo de violação de direitos autorais ou de propriedade intelectual, e que o trabalho foi realizado de acordo com as normas e procedimentos estabelecidos pela instituição de ensino.

Os personagens tem armas diferentes, mas com comando semelhante. Duke tem habilidades específicas. Para Power, você pode selecionar com Seleção ou apontando. Depois de comandar um espião, você pode congelar inimigos com a se invisível e até rodar para a sua chegada. Har é único que não tem armas, pois a Chewbacca e Leia da Star Wars. Gladas com legais (aperte a) pode o personagem podem pegar uma Thermal Detonator que explode todos os inimigos da tela. Mas não é bom, sendo o Jaki com

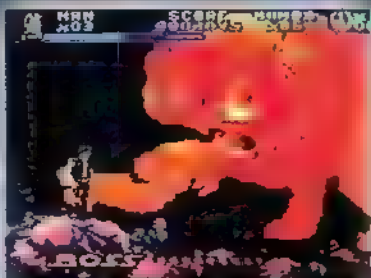
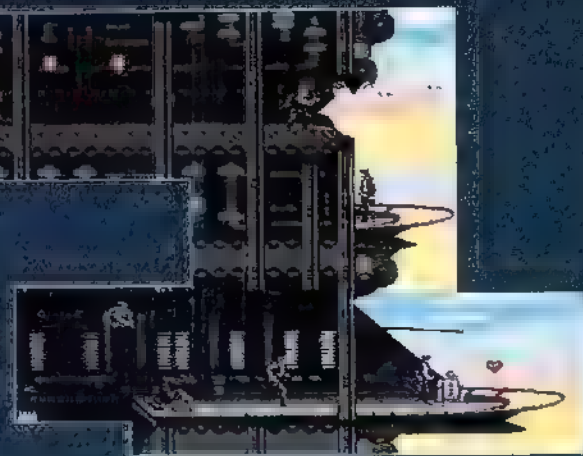
RETURN OF THE JEDI

A mais bem sucedida saga espacial do cinema fecha sua trilogia em games com Star Wars: Super Return of the Jedi. Como de costume, a Lucas Arts e a JVC não brincaram em serviço. Os gráficos são muito bem feitos, embora mais escuros que na versão anterior. O ponto forte é o som: efeitos absolutamente brilhantes e trilha sonora DEZ! A principal novidade é que, antes de maioria das fases, você pode escolher o personagem. Assim, durante o jogo, você comandará Luke, Han, Leia, Chewbacca e até o ewok Wicket. Prepare-se para mostrar que você também tem o forca!

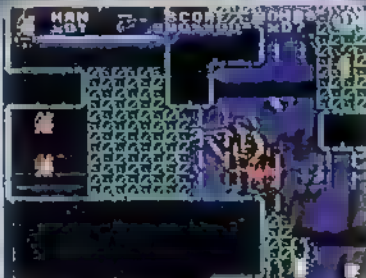
Quando você morre, pode mudar de personagem. Basta voltar para a tela e fazer a escolha.

ACUMULE 99 VIDAS

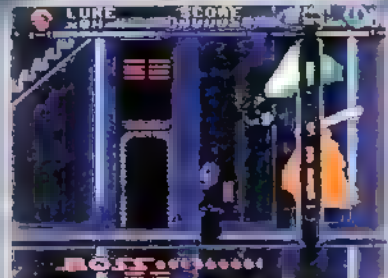
Na fase 6 (Inside Sail Barge) vá até o elevador e suba. Depois vá para a direita e suba novamente. Você encontrará 2 vidas e 2 corações de energia. Feito isso, basta morrer e fazer o caminho de novo para acumular as vidas. Dê para fazer a mesma coisa em outros locais. Procure-os!



É mais fácil detonar o quarto chefe com Han ou Chewie. Concentre os seus ataques no braço. Quando ele chegar perto, mande bombas!



Estas paredes escondem vários itens, como armas e vidas. Detone-as!



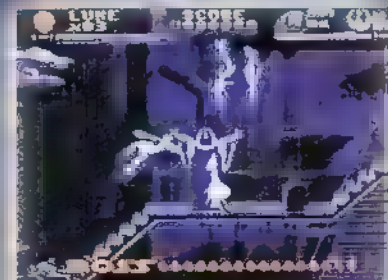
Na fase 13 (Tower Entrance Vader) o chefe é o famoso Darth Vader. Quando ele voar, gire e dê um monte de espadadas



O numero da direita (scouts) é o de inimigos para eliminar. Para isso, encha-os de tiros ou jogue-os nas árvores



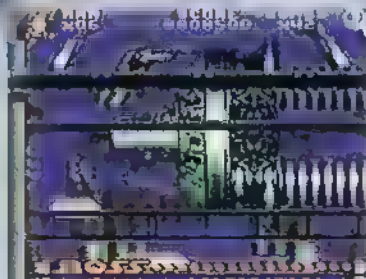
Aqui, siga o caminho indicado pelas setas e estoure os canhões giratórios antes de ser atingido



Agora vem o próprio imperador. Mas o cara é coxinha. Quando ele estiver no chão, fique atrás dele dando espadadas e desviando dos raios



Wicket pode atirar flechas nos troncos para usa-las como degraus. Aproveite!



Fique nas plataformas atirando sem parar para destruir o décimo chefe. Olho vivo nos lasers!



O momento mais difícil. Você atravessou os timers. Agora você passa de novo, mas com tudo explodindo. Seja delicado nos comandos



O chefe da fase 9 é uma nave que desembarca vários robôs. Bata na nave repetidamente para parar o desembarque



Cada nave que é destruída fornece um coração de energia. Faça a festa!

TODAS AS PASSWORDS

FASE 2 - ZILMRJ	FASE 10 - CPMRZV
FASE 3 - LZLKJF	FASE 11 - BPFFZQ
FASE 4 - VTYMZX	FASE 12 - RMNVLC
FASE 5 - QZNFPP	FASE 13 - VQXDOJ
FASE 6 - VKCDFD	FASE 14 - HLOMYL
FASE 7 - ZCTKEC	FASE 15 - VQJGWF
FASE 8 - LFWLTQ	FASE 16 - ZZSTXZ
FASE 9 - ODQGH	



SPARKSTER Konami

Aventura - 1 jogador
8 Mega

GRÁFICO 0000
SOM 0000
DESAFIO 000
DIVERSÃO 0000
JOGABILIDADE 00000
ORIGINALIDADE 000

Na mosca: o primeiro jogo para Super NES deve criar uma nova legião de fãs

COMANDOS

Y	Espadado
Y apertado	Liga o foguete
↑ + Y	Voa
B	Pula
R	Girada para a direita
L	Girada para a esquerda

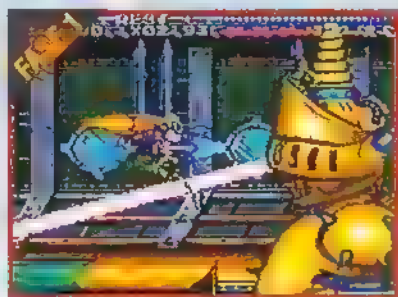
★ Você começa com 3 vidas e o número de Continues varia conforme a dificuldade: Fácil (7), Normal (5) e Difícil (3 e traz uma fase a mais).

★ Pegue os diamantes (100 valem uma vida) e as comidas (repõem a energia).

★ O game aceita passwords e o joystick é configurável.



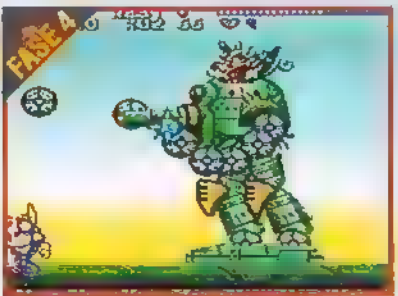
Depois de conquistar o mundo legítimo, Sparkster finalmente estreia no SNES. Nesta versão, o gamba espacial está ainda mais rápido que no original. O cart traz a tradicional qualidade Konami: gráficos, som, jogabilidade e diversão garantidas. Afie a sua espada, aqueça o foguete e prepare-se para uma aventura arrasadora.



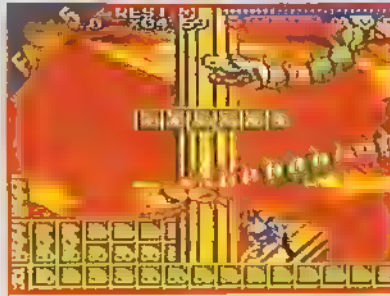
Aproveite quando a viseira do capacete do primeiro chefe se abrir para acertar em seus olhos. Cuidado com seus raios



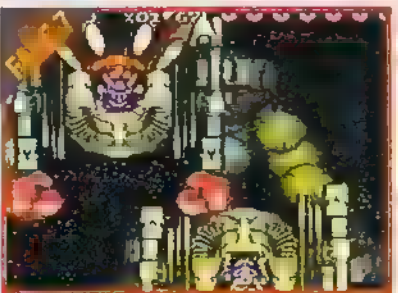
Detone o segundo chefe acertando-o no meio da cabeça. Fique ligado nos braços do vilão



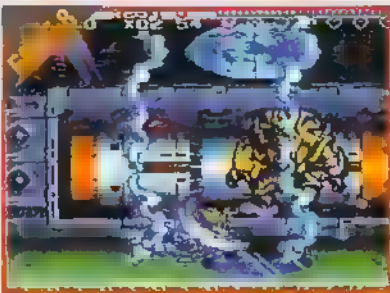
Para destruir esse chefe, primeiro estoure os 3 canhões. Feito isso, vá para o outro lado e bata no robôzão



Cuidado com esse chefe-serpente. Bata apenas na cabeça. Se bater na cauda, ela se divide e o seu trabalho duplica



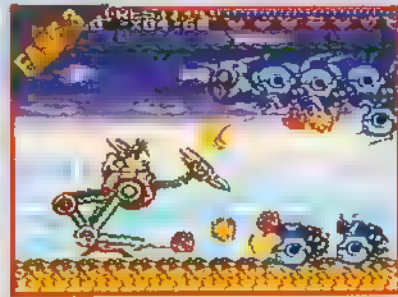
Esse você vence com os punhos. Use L ou R para dar porradas. Concentre os seus ataques nos braços do seu adversário



Lioness, finalmente. Fique perto dele batendo com a espada e desviando do fogo e dos raios que caem do teto

GAMBRÁ HERÓI

Alguns anos depois de se consagrar em Rocket Knight Adventures, quando destruiu a nave Pig Star e recuperou a paz no universo, Sparkster é novamente chamado. Desta vez os problemas são no reino Eginasem, onde um exército de lobos, liderado pelo General Lioness, deu um golpe de estado e seqüestrou a princesa Flora. Ela guarda um brinco especial que, há muitas gerações, garante a paz no planeta. Sparkster deve resgatar a princesa.



Acabe rápido com a chefe-cobra. Se marcar, ela começa a atirar e a coisa complica



O velho inimigo de Sparkster, Axel Gear, é o chefe da fase. Fique longe do cara, descendo espadadas

**A BARRA DE
CORAÇÕES É A SUA
ENERGIA (NO LADO
DIREITO). ACIMA DELA
ESTÁ A DO FOGUETE.
PRESTE ATENÇÃO POIS
SPARKSTER SÓ VOA
QUANDO ELA ESTÁ
CHEIA**



BEAVIS AND BUTT-HEAD Viacom

Aventura - 1 ou 2 jogadores

- GRÁFICO
- SOM
- DESAFIO
- DIVERSÃO
- JOGABILIDADE
- ORIGINALIDADE

Falta rima, história e objetivo para este cart. Ele ficou devendo muito em relação à versão de Maya.

COMANDOS

- A perto de outro cara: Joga-o longe
- Y: Ataca
- ↓: Pegar item
- Salto: Troca personagem

★ Entre uma fase e outra rola uma pescaria de itens. Mas há uma velha e um cachorro para quebrar o seu barato.

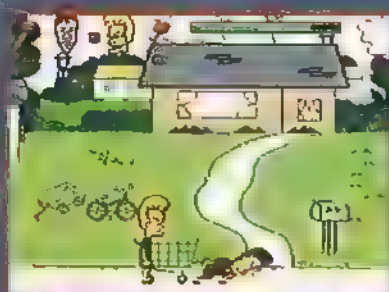


BEAVIS AND BUTT-HEAD



...e os dois garotos, Beavis e Butt-Head, são os protagonistas da história. Eles são dois adolescentes de 13 anos, muito inteligentes, mas com uma mentalidade muito peculiar. Eles vivem em uma casa na cidade de Danbury, no estado de Connecticut, e são conhecidos por suas frases de efeito e suas ações absurdas. O jogo é dividido em duas fases principais: 'Pelas Ruas' e 'Hospital'. Na primeira fase, os jogadores controlam Beavis e Butt-Head enquanto eles exploram a cidade, coletando itens e evitando obstáculos. Na segunda fase, eles são levados para um hospital, onde precisam sobreviver a várias situações engraçadas e perigosas. O jogo é conhecido por sua linguagem vulgar e seu humor ácido, que é muito característico da série de animação.

PELAS RUAS



Na primeira tela, você precisa pegar o ranço.



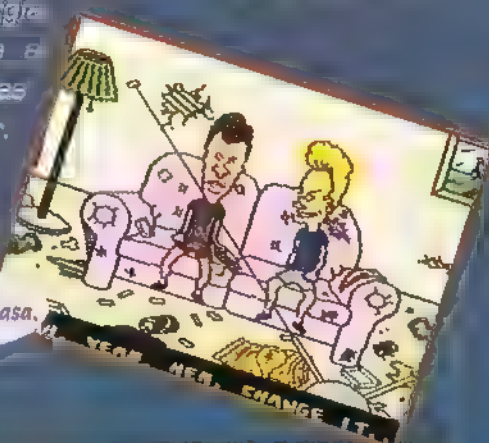
Pule o ancinho senão ele vem direto na fuça do horrôso.



Em outra tela, vá pulando os varais e atacando os cães.

Esta fase acaba quando eles entram na casa e pegam uma serra. Sabe-se lá pra quê!

A sala dos garotos dá coceira em qualquer dona-de-casa. Que nojo!



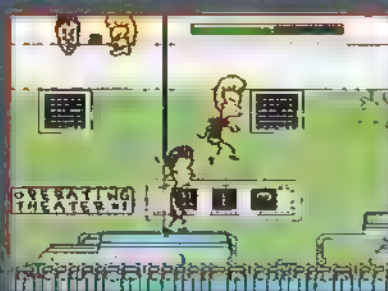
HOSPITAL



Nessa tela, você precisa pegar o soro para repor energia.



Meu! Dê só uma sacada no que os caras têm na cabeça: uma interrogação no lugar do cérebro.



Dê rolê pelas luminárias da sala de cirurgia, mas cuidado pois elas caem.



No fim da fase enfrente a enfermeira que dá bundadas.

PASSWORDS

FASE DAS RUAS

HEH YEA YEA HUH HEH
WOA HEH HEH

FASE DO HOSPITAL

HEE WOA YEA YEA HEH
HEH HEE HEE



INDIANA JONES GREATEST ADVENTURES/ JVC

Aventura - 1 jogador

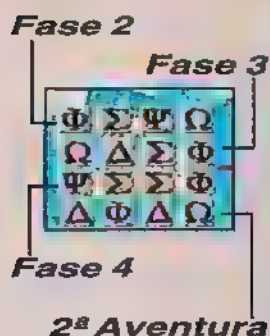
GRÁFICO	○○○○
SOM	○○○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○○○
JOGABILIDADE	○○
ORIGINALIDADE	○○○○

O game é regular e agrada pela semelhança com os sucessos do cinema.

COMANDOS

A	Rolar no chão
B	Pular
X	Granada
Y	Usar arma/Socar (sem arma)
L e R	Socar
Select	Escolher arma

PASSWORDS



INDIANA JONES!

Greatest Adventures



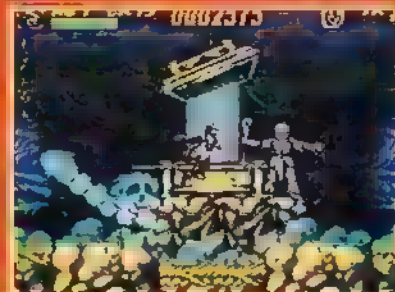
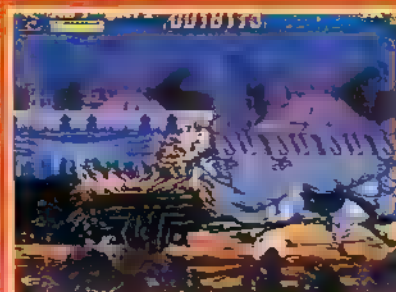
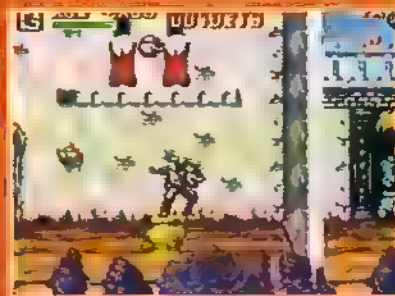
Você pluga o cart e lá vem aquela música tão conhecida dos fãs do professor aventureiro Indiana Jones. A JVC traz um jogo baseado nos três filmes da série: *Os Caçadores da Arca Perdida*, *O Templo da Perdição* e *A Última Cruzada*. As fases trazem etapas correspondentes às histórias originais, com animações do filme e tudo o mais. Muito legal. O game é regular e envolvente. É daqueles em que você torce pra chegar ao final, só pra conferir.

REVIVENDO EMOÇÕES

Pode confessar, galera! Todo mundo já assistiu "trocentas" vezes aos filmes. No cart as aventuras estão na ordem. Indy conta com seu chicote, uma pistola e granadas, que aparecem pelo caminho. Os itens são os manjados rostinho (vida), coração (energia) e pedras (pontos, cada 100 valem uma vida). Ao final da fase, aparecem passwords de letras gregas.

Acompanhe alguns lances da primeira aventura, que tem quatro fases.

CAÇADORES DA ARCA PERDIDA



ESSA VAI COLAR!



ADESIVOS SUPER SF II TURBO PRA VOCÊ COLECIONAR

UM PRESENTAÇÃO
EXCLUSIVO

TODOS OS
17 PERSONAGENS

AÇÃO REVISTA
GAMES

NAS BANCAS DE 15 EM 15 DIAS



THE INCREDIBLE HULK

Ação - 1 jogador
Lançamento rec. 104

GRÁFICO	○○○○○
SOM	○○
DESAFIO	○○○○
DIVERSÃO	○○
JOGABILIDADE	○
ORIGINALIDADE	○○

COMANDOS

O atormentado gigante verde acaba de desembarcar no Master System. Só que, antes de começar a soltar rojões, fique sabendo que não há muitos motivos para isso. A U.S. Gold tentou fazer um cart bem parecido com o do Mega, que já não era tudo isso. O resultado: os gráficos ficaram bem legais mas este excesso de memória gasta no visual acabou comprometendo o som e principalmente a jogabilidade, com respostas lentas e imprecisas. Sem falar nos "paus" que o cartucho dá durante o jogo. Se mesmo assim você quiser experimentar este Hulk, vá em frente, afinal ele não tem culpa. Só não vale ficar verde de raiva...

RADIAÇÃO TRANSFORMADORA

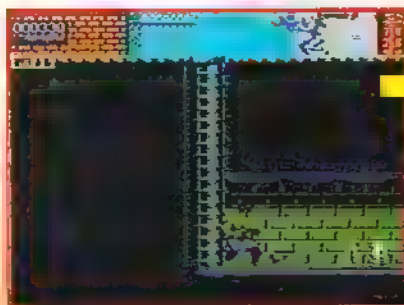
Bruce Banner era um cientista pacato que trabalhava intensamente em seu laboratório de física nuclear. Tudo corria bem até que ele sofreu uma grande carga de raios Gamma durante um acidente. Depois disso, Bruce ganhou a capacidade de se transformar numa grande criatura verde, o incrível Hulk. Isso sempre acontece quando o físico é ferido ou contrariado. No jogo ele terá de enfrentar um exército de aliens e robôs liderados por Lester, vião que deseja conquistar o mundo.

Uma boa estratégia é evitar os inimigos sempre que possível. Assim você não se desgasta e ganha tempo

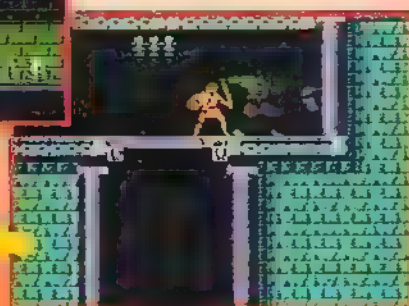


ITENS RADIOATIVOS

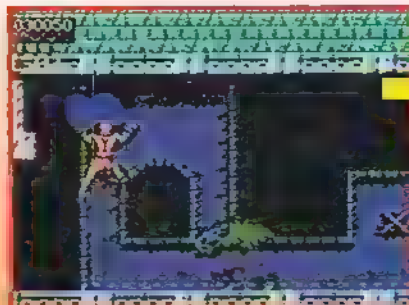
Hulk tem 3 níveis de dificuldade e você comanda Hulk ou Bruce Banner. Tudo depende da quantidade de energia. Quando está baixa, vira Bruce e quanto mais a barra fica cheia, Hulk fica mais poderoso. Bruce é fraco mas pode passar por passagens apertadas em que o grandalhão não entra. Além disso, ele se defende com uma arma que pode ser encontrada pelo caminho. Os outros itens que você deve pegar são as cápsulas gamma, que repõem a sua energia e as cápsulas de transformação, para se transformar em Banner no momento que quiser. Fique esperto pois quando Bruce é atingido e tem uma razoável quantidade de energia, automaticamente se transforma em Hulk



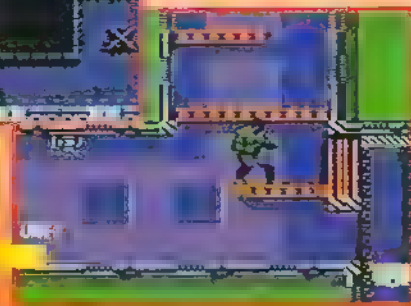
Logo no começo, desça a escada e pegue a cápsula de transformação e a arma de Banner



Bata nesta cara para que o chão se abra e deixe sair deste lugar



O segundo chefe é bem pentelho. Pegue os blocos que ele solta e jogue-os de volta



Subir nas plataformas que ficam grande e a maior dificuldade. Tenho paciência!

As ondas mais alucinantes
o ano inteiro no seu pico.




EDITORA
AZUL

Nas
bancas.



EDITORAZUL

Fundador Victor Civita (1907-1990)
Diretoria Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

AÇÃO GAMES

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: Iusse José Filho
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: João Ailton Oliveira Andrade, Mary Lacerda e Simone Zucas
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Erica Luisa Assan
Câmara
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Marcelo B. Massafeli Chin, Marcos Roberto de Lima Ióio e Wagner P. Hernandez
Tradutor: Luis Fábio Marchesoni R. Mietto
Ilustração de Capa: Sérgio Carreras

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Administração Editorial: Ariovaldo Carrera Dias
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Fábio Gomes Dias, Jorge de Oliveira e Ricardo Santos
Contatos: Luciana Sganzerla, Marcelo Cataldi e Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, Igor Assan, José Soares e Tiekio Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Planejamento: Ana Camargo

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galil Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos
Supervisor Externo: Miguel Abdulkack Filho

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630, edição 73, dezembro de 1994. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Segmento Editora S/C Ltda. Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: 2º quinzena do mês. **Números atrasados:** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou no distribuidor das publicações Abril de sua cidade. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA
EDITORAZUL ABRIL S.A.

ANER

ANG NGVO,
AÇÃO NGVA...
VEJA O QUE VOCÊ
VAI CURTIR NAS
FÉRIAS

3DO

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Sem comentários... Tem
que ver, tem que jogar!

SNES
X-MEN

Os heróis amados pulam
dos quadrinhos e da
telinha para o 16 bits da
Nintendo

MEGA
VIEW POINT

Um clássico: sucesso
nos arcades e
no Neo Geo

E claro: X-Salada, Shots,
Previews, Dicas e uma
penca de games deulhados

SUA COLEÇÃO
ESTÁ QUASE
COMPLETA
Baltog e T.
Hawk
PARA VOCÊ COLAR
POR AÍ



EDITORAZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Atualidades

CONTIGO: Gente, Atualidades e TV
INTERVIEW: Entrevistas
BIZZ: Rock e Pop
SET: Cinema e Vídeo
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

BOA FORMA: Fitness, Beleza e Saúde
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
UAU: Ídolos da Juventude
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem,
Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Design

Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
1500 VÍDEOS

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP

Rio de Janeiro: Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - Centro - Rio de Janeiro - CEP 20020-080 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 - CP 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Variação, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 223-2134 - Fax: (061) 226-3644

Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975

Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Rua Timbiras, 1550 - sala 1904 - Ed. City Center - CEP 30140 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 224-9534

Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - telefax: (021) 220-3762

Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel./Fax: (051) 223-8528

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alirio Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel.: (0482) 32-0519



TraxTM



MATRIZ: TRAX IMP. EXP. LTDA

VENDAS ATACADO: R. DOMINGOS DE MORAIS, 1321 (PRÓXIMO A ESTAÇÃO VILA MARIANA DO METRÔ)

SÃO PAULO - CEP 04009-003 # TELS: (011) 573.4791 / 573.3328 # FAX (011) 884.8920

FILIAL: BELO TRAX

R. TOMÉ DE SOUZA, 1140B - SAVASSI # BELO HORIZONTE - MG # TEL: (031) 227.8824



O VIDEOGAME 2 EM 1
 • O ÚNICO MEGA QUE INCLUI
 ADAPTADOR PARA JOGOS DO MASTER
 • EXCLUSIVO SISTEMA DE DESBLOQUEIO
 PARA QUALQUER CARTUCHO OU
 CD AMERICANO/JAPONÊS

**HIGH
 RESOLUTION
 16 BITS**

MEGAVISION O MEGA MASTER DA DYNACOM

O MEGAVISION chegou para detonar em dose dupla. MEGAVISION é MEGA: um videogame de 4ª geração, de 16 bits, com imagens em terceira dimensão, 10 canais de som e compatível com todos os cartuchos do padrão SEGA* para MEGA DRIVE* I, II, III e GENESIS*. E vem ainda com exclusivo botão EJECT, para você não fazer força na hora de tirar o cartucho.

E não é só isso. Com o MASTER VISION ADAPTOR, o MEGAVISION vira MASTER: videogame de 3ª geração, compatível com todos os jogos do MASTER SYSTEM*. Também vem com o novíssimo joystick SUPERFIGHTER com botões A, B, C, X, Y, Z, TURBO, SLOW MOTION e função MODE, além de um fone de ouvido estéreo. Você não está vendo em dobro. MEGAVISION é sob medida para o megamaster que há dentro de você.

DYNACOM
A Dynacom é fera.